ΤΕΥΧΟΣ 117 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 900

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ
MORTAL KOMBAT II
ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΓΕΥΣΗ
ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΓΙΑ AMIGA

CONSOLE TEST
SATURN
Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ
ΤΗΣ SEGA



- **ΧΩΡΙΣ JOYSTICK**
  A1200: DELUXE PAINT 5
- **TEST ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟΥ**
  A1200: BLIZZARD 1220/4
- **ΘΕΜΑ**
  ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΕΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

SPECIAL REVIEW

RISE OF THE ROBOTS

THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP

GAME OFFERS

SUPER ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

1	CD 32 + 3 HIGH GAMES	ΜΟΝΟ 59.000
2	A 1200 EMULATOR PACK CD32+SX 1+ KEYBOARD + DRIVE + MOUSE + 1 CD GAME + 20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ	ΜΟΝΟ 169.000
3	3 DO PANASONIC + 1 CD GAME	ΜΟΝΟ 149.000
4	SUPER NES + STAR WING (SUPER FX GAME)	ΜΟΝΟ 39.000

FRAME



ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟ

ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ

ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ VIDEO GAME

NEO-GEO CD
2 ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ
+1 GAME
169.000

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

HARD DISKS	
420 MB	47.000
175 MB	29.000
540 MB	59.000

VIPER	
VIPER 030/28 NEW MK II	59.000
VIPER 030/40 NEW PRODUCT	99.000

ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ	
ΕΠΕΚΤΑΣΗ SIMM 4 MB ΓΙΑ Α 1200	42.000

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ AMIGA

CORDLESS TRACKBALL - OPTICAL MOUSE
SOUND SAMPLER 16 BIT
MICRO VITEC MULTI SCAN MONITOR HI RES.
PHILIPS STEREO MONITOR
MIDI INTERFACE
NEW VIDI 12 (DIGITIZER ΓΙΑ A1200)
NEW VIDI 12 REAL TIME
NEW VIDI 24 REAL TIME

ΕΦΤΑΣΕ **SX1**
ΜΕΤΑΤΡΕΠΕΙ ΤΟ CD32 ΣΕ AMIGA 1200 ΜΕ CD ROM!..
ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΞΟΔΟΣ, ΠΑΡΑΛΛΗΛΗ ΕΞΟΔΟΣ RGB VIDEO, FLOPPY CONNECTOR, IDE, HARD DISK, ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ REAL TIME

80 ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ CD 32
ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΟΙ

HOT FOR CD32
FIELDS OF GLORY
RISE OF THE ROBOTS
GUARDIAN
INFERNO
JUNGLE STRIKE
NOVA STORM
ALIEN BREED
TOWER ASSULD
SUPER FROG
VITA LIGHT
ALANDIN

NEW
EXTERNAL CD ROM DRIVE
AMIGA COMPATIBLE
CD32, CDTV, AUDIO





ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ MEGA DRIVE ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

MEGA DRIVE II
+ 2 GAMES
42.000



ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΩΝ

CD ROM ΟΗΜ

DRACULA UNLESS 6.900
MAD II 8.500
SERLOCK HOLMS II 8.500
GARINDIA 9.900
7 GUEST 6.900
REBEL ASSAULT 10.900

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

FLASH BACK - S-NES 11.900

SEGA CD

GRAND ZERO TEXAS 11.500
MICROCOSM 11.000
PUGGY 11.000





ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ

ALIEN US
PREDATOR
CLUB DRIVE
CRESCENT
GALAXY
DINO DUDES
RAIDEN
TEMPEST 2000
WOLFENSTEIN 3D
DRAGON BRUCE LEE



ATARI JAGUAR

ΕΓΓΥΗΣΗ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΑΣ
ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ
ΚΑΛΩΔΙΟ SCART
ΚΑΛΩΔΙΟ RCA



93.000

ΤΩΡΑ ΚΑΙ CD ROM

(ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ)

ENCARDA 95
RISE OF THE ROBOTS
UNIVERSE

THEME PARK
DRAGON LORD
11 HOURS

WROTH OF THE GODS
UNDER THE KILLING MOON

... and more



Panasonic





32X SEGA

VIRTUAL RACING DELUXE
STAR WARS
DOOM
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP



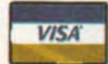


ΕΤΟΙΜΟΠΑΡΑΔΟΤΑ ΑΠΟ 15/12 ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΩΡΑ

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ



ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α. 18%. ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΔΙΑΡΚΕΙ ΤΟ ΣΤΟΚ ΜΕ ΤΗΝ ΕΞΑΝΤΛΗΣΗ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ.



ΑΘΗΝΑ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΘΗΣΕΩΣ 60
ΤΗΛ. 9574.371-2
FAX: 9588.503

ΒΟΛΟΣ
ΚΑΡΤΑΛΗ 100 & ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ,
ΤΗΛ. 0421/35.449

ΚΑΛΑΜΑΤΑ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4
ΤΗΛ. 0721/94.479

117

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Umberto Grelloni
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Γιαγιάς, Κώστας Παπαδάκης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Δήμητρα Πορφύρη, Μαύρου Ελένη, Γαλατσάνος Γιώργος
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Κώστας Ελευθεράκης
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Τζανανδρέα Πέγκυ, Κατερίνα Γαλάνη
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Μποζά Εύη
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ: Γιώργος Παπαγεωργίου
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κορίνα Πριμηκυρίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Χάρης Σαράντης, Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Παύλος Χατζηκυριάκου
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΧΡΩΜΟΑΝΑΛΥΣΗ
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Ι. Δραγούνης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 8.900 δρχ. - Φοιτητές: 7.900 - Ν.Π.Δ.Δ.- ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΙΣ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ: 15.000 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 14.000 δρχ. Αμερική: 16.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos



RISE OF THE ROBOTS

ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΕΣ



Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)

PIXEL*mania*

Το πιο ενημερωτικό, το πιο βολικό, το πιο επαναστατικό, το πιο IN "κονσολο-περιοδικό" του gamer!



Περιεχόμενα



SEGA SATURN

18 Η Sega πουλάει... όνειρα! Αν δεν μπορέσετε να αγοράσετε κάποιο από αυτά, τουλάχιστον σας δίνεται η ευκαιρία να ενημερωθείτε.

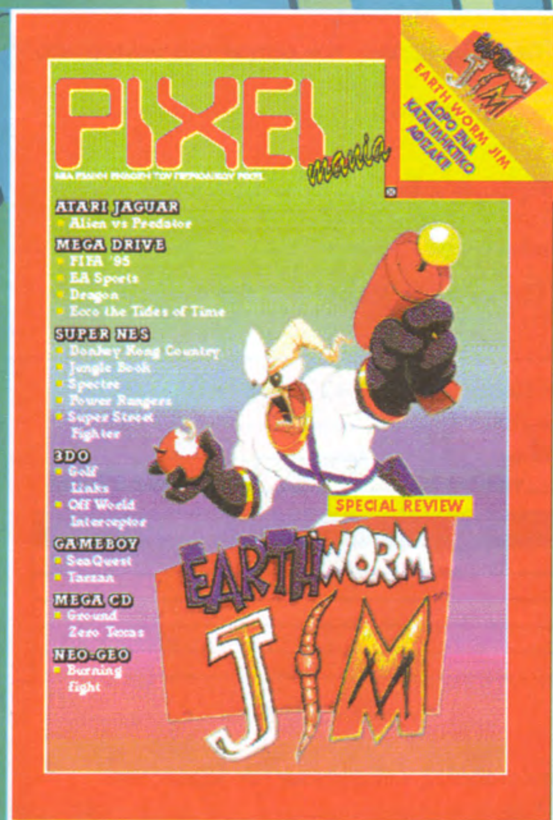


ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAME REVIEWS

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ



Τα Ελληνικά Παιχνίδια που θα Αφήσουν Εποχή



PC



PC



PC



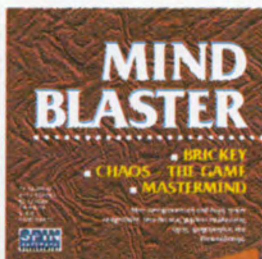
AMIGA



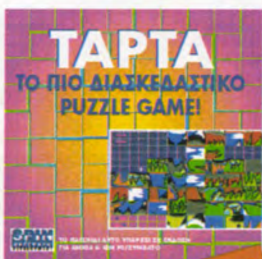
AMIGA



AMIGA



PC & AMIGA



PC & AMIGA



ΝΕΟ!!
για PC
(WINDOWS)

ΡΣ PC ΣΥΛΛΟΓΗ 34.300

P1 ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ (WIN) 5.900 δρχ. Το πρωτότυπο παιχνίδι στρατηγικής που ίσως σας κάνει ...αυτοκράτορα του Βυζαντίου.

P2 ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ 5.500 δρχ. Ενα παιχνίδι περιπέτειας με δύσκολες αποστολές και σκληρές αναμετρήσεις.

P3 SILVER BALL 5.500 δρχ. 40 πίστες ατελείωτης διασκέδασης. Το πιο διασκεδαστικό παιχνίδι για γρήγορα αντανακλαστικά.

P4 ΤΑΡΤΑ 5.500 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game.

P5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

P6 DECATHLON (μόνο για Windows) 5.900 δρχ. Αντιμετωπίστε τους 10 μεγαλύτερους Δεκαθλητές όλων των εποχών στο σκληρότερο αγώνισμα του στίβου.

ΑΣ AMIGA ΣΥΛΛΟΓΗ 24.000

A1 DEFENDER OF THE GALAXY 4.000 δρχ. Το πιο γρήγορο Shoot'em up για Amiga.

A2 THE CLUB HOUSE (compilation) 6.000 δρχ. Μια μοναδική συλλογή για ατελείωτες ώρες ψυχαγωγίας.

A3 ΝΑΥΜΑΧΙΑ 4.000 δρχ. Ενα παιχνίδι στρατηγικής που δεν χρειάζεται συστάσεις

A4 ΤΑΡΤΑ 4.000 δρχ. Το πιο συναρπαστικό puzzle game τώρα και για Amiga.

A5 MIND BLASTER (compilation) 6.000 δρχ. Η πιο απίθανη συλλογή (Brickey/chaos-The Game/MasterMind).

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Στείλτε το κουπόνι παραγγελίας στη διεύθυνση SPIN SOFTWARE Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.. **ΗΛΙΚΙΑ**..........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... **ΤΚ**..........................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.................. **ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ** .... **ΥΠΟΓΡΑΦΗ**..........................

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ...............................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή τα είδη που έχω επιλέξει - Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

SPIN *software* DEVELOPMENT

Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

PIXEL

1995 θερμές ευχές από τους συντάκτες του περιοδικού, τον αρχισυντάκτη και τον υπόλοιπο κόσμο που δουλεύει ασταμάτητα κάθε μήνα για να φτάνει στα χέρια σας το PIXEL.

Τώρα τελευταία, όλοι μιλούν με θαυμασμό για παιχνίδια και μηχανήματα της επόμενης γενιάς (καιρός ήταν να τα ανακαλύψουν!). Εμάς όμως -και όλους τους αναγνώστες μας- αυτές οι κουβέντες δεν μας εντυπωσιάζουν ιδιαίτερα, γιατί πλέον έχουμε εξοικειωθεί με αυτά. Βλέπετε, εδώ και αρκετούς μήνες έχουμε καλύψει το θέμα, έχουμε μιλήσει για το τι θα κυκλοφορήσει και τώρα απλώς περιμένουμε να εμφανιστούν στη χώρα μας για να τα παρουσιάσουμε κατ' αποκλειστικότητα σε όλους εσάς.

Για του λόγου το αληθές, εδώ και αρκετούς μήνες κάναμε λόγο για το καινούριο 32-μπιτο μηχάνημα της Sega, το Saturn. Είχαμε παρουσιάσει τις πρώτες εικόνες του μηχανήματος, όπως επίσης και τις πρώτες φάσεις από το τρομερό beat'em up παιχνίδι του Saturn, το Virtua Fighters. Σήμερα, έχουμε τη χαρά να τα βλέπουμε και τα δύο στο γραφείο μας. Ετσι, μπορείτε να γυρίσετε στη σελίδα 18 και να πάρετε μια πρώτη ζωντανή γεύση.

Στη συνέχεια, ένα τεστ σε μια γρήγορη κάρτα για την Amiga. Το όνομα αυτής Blizzard ή Χιονοστρόβιλος στα ελληνικά. Οπως και να την πείτε, το σίγουρο είναι πως θα δώσει φτερά στον υπολογιστή σας.

Αλήθεια, οι λέξεις PAL, SECAM, NTSC σάς λένε κάτι; Μήπως ξέρετε γιατί τα αμερικάνικα παιχνίδια δεν μπορούν να τρέξουν στα ευρωπαϊκά μηχανήματα παρά μόνο αν προσθέσουμε κάποιον αντάπτορα; Αν θέλετε να μάθετε περισσότερα για όλες αυτές τις ασυμβατότητες που υπάρχουν, δεν έχετε παρά να διαβάσετε το θέμα που έχουμε ετοιμάσει για σας στη σελίδα 26.

Special Review του μήνα ένα καταπληκτικό σε γραφικά beat'em up παιχνίδι για όλες τις Amiga - και όχι μόνο. Μιλάμε για το πολύ εντυπωσιακό Rise of the Robots που αναμένεται να θέσει καινούρια standards στα παιχνίδια του είδους. Στις σελίδες των reviews φιλοξενούμε αρκετούς από τους νέους τίτλους που μόλις κυκλοφόρησαν.

Επίσης, μπορείτε να πάρετε μια πρώτη γεύση από το πασίγνωστο πρόγραμμα ζωγραφικής, το Deluxe Paint 5 της Amiga, στη στήλη "Χωρίς Joystick", να διαβάσετε τα πολύ ενδιαφέροντα γράμματα στη στήλη "Αλληλογραφία", να πάρετε μια γεύση από το τι έγινε στο 3ο Games' Fair ζωντανών επιτραπέζιων παιχνιδιών φαντασίας και άλλα πολλά που θα τα ανακαλύψετε ξεφυλλίζοντας τις σελίδες του περιοδικού σας.

Κλείνοντας, θα ήθελα να σας υπενθυμίσω να συμμετάσχετε στους δύο super διαγωνισμούς μας, στέλνοντας τα κουπόνια που έχετε μαζέψει, και να σας ευχηθώ για άλλη μια φορά ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ!

ΣΧΟΛΙΑΖΟΝΤΑΣ

Pixeλάδες μου, χρόνια σας πολλά και ευτυχισμένα. Μια κοινότοπη ευχή, μέσα από την καρδιά μας όμως. Τελικά, πρέπει να διαβάζετε και να δίνετε την απαραίτητη προσοχή σε όσα γράφονται στις στήλες "Σχολιάζοντας" και "Console Market". Είχαμε γράψει για το κλείσιμο της Commodore και δεν πέσαμε έξω. Το Νοέμβριο, στη στήλη "Console Market" είχαμε γράψει ότι τα Χριστούγεννα θα κυκλοφορούσαν οι δύο καταπληκτικότερες CD κονσόλες -το Sega Saturn και το PlayStation της Sony- και ενώ όλοι τις περίμεναν τον καινούριο χρόνο, εμείς πέσαμε πάλι μέσα. Βλέπετε, πέρα από τα φρου-φρου και τα αρώματα πρέπει να παρακολουθείς την τεχνολογία από κοντά, να ενημερώνεσαι και το σημαντικότερο να ξέρεις να κάνεις σωστά τη δουλειά σου, ώστε να σου εμπιστεύονται οι διάφοροι ελεύθεροι εισαγωγείς τα προϊόντα τους. Καλώς ή κακώς, χάρη στις προσπάθειες αυτών των καταστημάτων, είμαστε σε θέση να σας ενημερώνουμε, διότι αν περιμέναμε να μας ενημερώσουν οι επίσημες αντιπροσωπίες, ακόμη θα υμνούσαμε την 16-μπιτη τεχνολογία!

MORTAL KOMBAT II ΓΙΑ AMIGA



















Sony PlayStation

27/12/94: Επείγον τηλεφώνημα στα γραφεία μας από τον κύριο Ακη (υπεύθυνο του Αιγάλεω Console Club). "Κύριε Grelloni, σας πληροφορούμε ότι τα καταστήματα Gamers Club σε συνεργασία με το Αιγάλεω Console Club έχουν φέρει τη νέα κονσόλα της Sony, το PlayStation, και σας περιμένουμε να περάσετε να το πάρετε, προκειμένου να το παρουσιάσετε στο περιοδικό σας!"

Αν και το περιοδικό είχε συμπληρώσει την ύλη του, δεν μπορέσαμε να αρνηθούμε την πρόσκληση. Ετσι αποφασίσαμε να σας παρουσιάσουμε ένα μέρος από το φωτογραφικό υλικό που θα υπάρχει τον επόμενο μήνα στο Console Test, ώστε να πάρετε μια πρώτη γεύση πιστεύοντας πως θα σας "ανοίξει η όρεξη" και θα κάνετε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ ΤΑ ΝΕΑ ΓΙΑ ΤΗΝ COMMODORE

Ολα τα στοιχεία δείχνουν ότι πολύ σύντομα η Amiga θα εμφανιστεί και πάλι στην αγορά. Και όταν λέμε πολύ σύντομα, εννοούμε το διάστημα μεταξύ Φεβρουαρίου και Μαρτίου.

22/12/94: Η CEI παραδίδει στους liquidators (εκκαθαριστές) της Commodore την τελική προσφορά της με το ανάλογο χρηματικό ποσό. Τότε, ο πρόεδρος της CEI είχε πει: "Τώρα, το μόνο που μένει είναι να αποφασίσουν οι liquidators αν θα δεχτούν την προσφορά και μόλις ολοκληρώσουμε την αγορά της εταιρίας, θα αρχίσουμε αμέσως να παράγουμε τα μηχανήματα".

Αυτή ήταν η πρώτη φορά από την αρχή της διαδικασίας που μια προσφορά συνοδευόταν από χρηματικό ποσό. Τώρα το μπαλάκι περνάει στους liquidators αν δεχτούν αυτή την προσφορά. Στην περίπτωση που θα τη δεχτούν, δίδεται η ευκαιρία σε κάποιον άλλον να κάνει μια τελευταία αντιπροσφορά (βλ. Commodore UK) και μετά όλη αυτή η πολύμνηη διαδικασία - το θρίλερ της Commodore, θα λέγαμε καλύτερα - τελειώνει.

25/12/94: Τελευταία νέα. Τελικά, μετά την προσφορά της CEI η Commodore UK έκανε και τη δική της αντιπροσφορά, οπότε τώρα απομένουν περίπου τρεις εβδομάδες να κάνει την τελική προσφορά η CEI και όλα τελειώνουν. Το σίγουρο είναι ότι, είτε με τη μία εταιρία είτε με την άλλη, εμείς πολύ σύντομα θα ξαναδούμε την Amiga στις βιτρίνες των καταστημάτων!

ΕΝΑ ΧΡΟΝΟ ΠΡΙΝ



Ιανουάριος '94, τεύχος 106: Special Review το Mortal Kombat για Amiga και Game Boy και στο Console Special Review το Super Ghost'n' Ghouls για το Super Nes. Στα reviews είχαμε: Fatal of Furies, Cannon Fodder, F117A Stealth Fighter, Genesia, Oscar, Theatre of Death, Zool 2, Alfred Chicken και Rackney's Island για Amiga. Το Goblins III και το Ishar II για Atari και Amiga, το Striker και το Jurassic Park για SNES, το X-Men για Mega Drive και το Steel Talons για το Lynx. Στα υπόλοιπα θεματάκια του "Pixel" μπορούσατε να διαβάσετε μια πρώτη παρουσίαση του καταπληκτικού 3DO, ένα θέμα (hardware) για τον εσωτερικό κόσμο της Amiga και τα προβλήματα που θα μπορούσε να παρουσιάσει, ενώ στη στήλη "Χωρίς Joystick" υπήρχε παρουσίαση ενός ελληνικού ΠΡΟ-ΠΟ για την Amiga, του Α-ΠΡΟ II.

MORTAL KOMBAT II ΓΙΑ AMIGA

Εφθασε! Πολλοί από εσάς ίσως και να το έχουν αγοράσει. Για τους υπόλοιπους λέμε ότι όλοι οι χαρακτήρες της coin-op version υπάρχουν και στην Amiga. Τα σκηνικά, οι αρένες δηλαδή όπου θα παλέψετε μέχρι θανάτου, δηλώνουν το "παρών". Τα ηχητικά εφέ κάνουν την παρουσία τους αισθητή. Η αίσθηση παιχνιδιού ίδια και απαράλλακτη, έτοιμη να σας καθηλώσει. Το Mortal Kombat II είναι εδώ και εσείς έχετε δύο επιλογές. Η πρώτη είναι να σπεύσετε να το αγοράσετε, ενώ η δεύτερη να "φτιαχτείτε" από τις φωτογραφίες που παρουσιάζουμε και να περιμένετε τον επόμενο μήνα, οπότε θα έχουμε μια εκτενέστερη αναφορά στο παιχνίδι.

ΑΝΕΚΔΟΤΟ Α'

Πάει κάποιος στο φαρμακείο.

Φαρμακοποιός: Τι θα θέλατε, κύριέ μου;

Πελάτης: Παρακαλώ, δώστε μου ένα ακετυλοσαλικυλικό οξύ.

Φαρμακοποιός: Παρακαλώ, δεν σας άκουσα!

Πελάτης: Είπα, δώστε μου ένα ακετυλοσαλικυλικό οξύ.

Φαρμακοποιός: Δηλαδή, θέλετε μία ασπιρίνη.

Πελάτης: Ναι.

Φαρμακοποιός: Ε, και γιατί δεν ζητάς ασπιρίνη;

Πελάτης: Αυτό το όνομα δεν μπορώ να το θυμηθώ με τίποτα!

ΑΝΕΚΔΟΤΟ Β'

Πώς ξεχωρίζει ένας Πόντιος στην πλατεία Ομονοίας; Ολοι ξύνουν το Ξυστό και εκείνος το ...Λαϊκό!



TERRA INFORMATICA

Νέα διάσταση στα αθλητικά παιχνίδια

Παίζετε αθλητικά παιχνίδια; Είστε λάτρεις του ποδοσφαίρου, του μπάσκετ, του baseball και άλλων αθλητικών παιχνιδιών; Αν ναι, τότε αυτό το νέο προϊόν σάς ενδιαφέρει και είναι κατασκευασμένο ειδικά για εσάς. Αν με τα μέχρι τώρα χειριστήρια δεν είστε ικανοποιημένοι και θέλετε οι αθλητές σας να έχουν ακόμα περισσότερες δυνατότητες, τότε ψάχνετε σίγουρα για το MVP controller. Το MVP controller είναι ένα ειδικά σχεδιασμένο προϊόν που συνεργάζεται το ίδιο καλά με τα συστήματα Genesis και Super NES. Τώρα πια με αυτό οι χαρακτήρες σας στο παιχνίδι μπορούν να κινούνται και κυκλικά (όχι μόνο διαγώνια, όπως στα κλασικά χειριστήρια), να τρέχουν με τρεις ταχύτητες -αργά, πιο γρήγορα και ταχύτατα- και άλλα πολλά τέτοια που θα καταλάβετε όταν θα το χρησιμοποιήσετε. Το MVP controller είναι άψογο από πλευράς κατασκευής και θεωρείται ιδανικό για τους παίκτες που ζητούν πάντα κάτι περισσότερο.

Ελπίζουμε να το δούμε σύντομα και στη χώρα μας.



Τα νέα καρτούν γίνονται όλο και πιο... κακάσχημα



Τα καρτούν πριν από μερικά χρόνια είχαν τελείως διαφορετική μορφή απ' ό,τι σήμερα. Ηταν συμπαθητικοί αστείοι χαρακτήρες που κάθε κίνησή τους προκαλούσε γέλιο. Αλλωστε, αυτός ήταν και ο αντικειμενικός του σκοπός: να διασκεδάζουν μικρούς και μεγάλους. Σήμερα, όμως, οι περισσότεροι ήρωες καρτούν έχουν πολύ άσχημη μορφή (τέρατα, σκελετοί, εξωγήινοι κ.ά.) και το μόνο που καταφέρνουν είναι να σκοτώνουν με κάθε τρόπο όλους τους κακούς. Βέβαια, αυτό σε καμιά περίπτωση δεν προκαλεί γέλιο.

Μια ακόμα τέτοια σειρά άρχισε να προβάλλεται στο CBS και έχει κάνει πραγματικά πάταγο. Η σειρά ακούει στο όνομα Skeleton Warriors και για ήρωες έχει διάφορους σκελετούς πολεμιστές! Οπως ήταν φυσικό και αναμενόμενο, μετά τη μεγάλη επιτυχία της σειράς προγραμματίστηκε αμέσως η κατασκευή παιχνιδιού με αντίστοιχο τίτλο, σενάριο και χαρακτήρες. Το παιχνίδι, όπως μαθαίνουμε, είναι μια καλή μεταφορά της σειράς, διαθέτει όμορφα γραφικά, άψογη κίνηση και πλούσια ηχητικά εφέ. Στη χώρα μας είναι άγνωστο πότε θα προβληθεί η σειρά και πότε θα κυκλοφορήσει το παιχνίδι. Ετσι, το μόνο που έχουμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε.

TERRA INFORMATICA

Επιστρέφει το Lawnmower man



Σύντομα θα έχουμε τη χαρά να δούμε και στο μηχάνημα CD32 τη νέα γενιά του Lawnmower man. Το παιχνίδι σάς εισάγει σε έναν μαγικό κόσμο όπου ο Dr Angelo πολεμά τον σατανικό και διαβολικό Jobe.

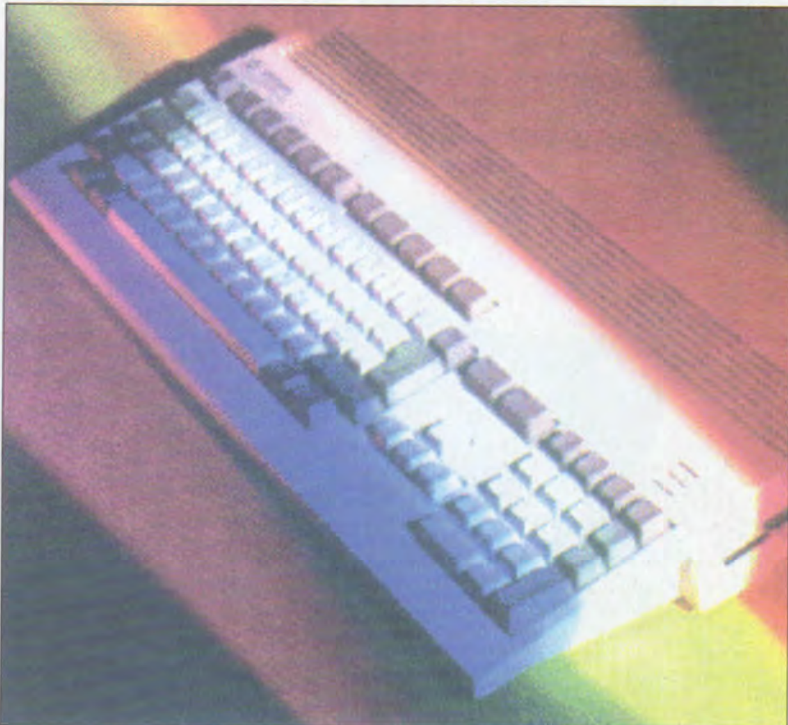
Το παιχνίδι διαθέτει εκπληκτικά γραφικά, σκηνές από την ταινία και πάρα πολλές εκπλήξεις. Ο χειρισμός του είναι διαφορετικός από αυτούς που έχουμε συνηθίσει, και πραγματικά θα σας κάνει εντύπωση.

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει πολύ σύντομα, και όταν έρθει στα χέρια μας θα σας το παρουσιάσουμε αμέσως.



AAA για την Amiga

Είναι επίσημο. Εάν η αγορά του Management είναι επιτυχής, τότε το AAA chipset θα μπορεί να πέσει. Η Commodore U.K., όπως αναφέρει, αυτή την ώρα θα ήταν πολύ καλύτερο να ξοδέψει χρόνο για την αναβάθμιση του επεξεργαστή σε ένα chip βασισμένο σε τεχνολογία RISC, παρά να ξοδέψει χρόνο για την εξέλιξη του νέου AAA. Αυτό θα μπορεί να είναι έτοιμο σε 12–18 μήνες και, με βάση πληροφορίες που έχουμε, θα είναι 25 με 30 φορές γρηγορότερο από μια A4000 με 68040. Περισσότερες πληροφορίες περιμένετε σύντομα στα επόμενα τεύχη μας.



Μια ρουκέτα κτυπά το Ηνωμένο Βασίλειο

Η Βρετανία υφίσταται εισβολή από μια από τις πιο εντυπωσιακές εταιρίες κατασκευής παιχνιδιών που εμφανίστηκε τα τελευταία χρόνια. Η Rocket Science Game συνδυάζει τα έμπειρα στελέχη που είναι ταλέντα στην παραγωγή ταινιών και άριστοι στα εφέ σε ταινίες όπως Jurassic Park, Rising Sun, Conan The Barbarian, Terminator 2 και Total Recall, με τους ειδικούς που σχεδιάζουν παιχνίδια με εκπληκτικά αποτελέσματα, όπως Rescue On Fractal us, Loom και Indiana Jones and The Last Crusade. Το πρώτο παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει η εταιρία θα είναι το Load-Star, το οποίο έχει γραφτεί και σχεδιαστεί από τον Ron Cobb. Την ίδια περίοδο θα κυκλοφορήσει και το Cadillacs and Dinosaurs, παιχνίδι βασισμένο στη γνωστή σειρά του Mark Schultz. Και τα δύο παιχνίδια θα είναι εκπληκτικά και, σίγουρα, θα έχουν μια πολύ επιτυχημένη πορεία στη διεθνή αγορά. Αρχικά θα κυκλοφορήσουν σε CD για PC και Mega-CD, ενώ λίγο αργότερα θα ακολουθήσουν και οι άλλες εκδόσεις.

TERRA INFORMATICA

Virtual Reality από τη Nintendo

Η Nintendo τελικά έχει αποδείξει στην πράξη ότι είναι μια μεγάλη εταιρία που συνέχεια ετοιμάζει εκπλήξεις για όλους του παίκτες. Και αυτό δεν το λέμε έτσι αυθαίρετα. Οι κινήσεις και οι καινούριες κυκλοφορίες της εταιρίας μάς κάνουν να πιστεύουμε κάτι τέτοιο. Αλλη μια έκπληξη πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα από τη Nintendo και στην ευρωπαϊκή αγορά. Τι είναι αυτό; Μα, φυσικά, το νέο προϊόν που παρουσίασε η εταιρία στην έκθεση Shoshinkai στο Tokyo της Ιαπωνίας και δίνει τη δυνατότητα σε όλους τους παίκτες του κόσμου να παίζουν παιχνίδια Virtual Reality στο σπίτι τους - και όχι μόνο!

Το νέο προϊόν ακούει στο όνομα Virtual Boy και αποτελεί μια άψογη οικιακή συσκευή Virtual Reality, την οποία μπορεί να αποκτήσει κάθε παίκτης σε πολύ προσιτή τιμή. Το σύστημα αποτελείται από ένα ειδικό headset και ένα χειριστήριο το οποίο συνδέεται με το headset.



Το σύστημα λειτουργεί αυτόνομα και δεν χρειάζεται να συνδεθεί με κάποια από τις παιχνιδομηχανές της εταιρίας. Ναι, καλά διαβάσατε, το σύστημα έχει πλήρη αυτονομία, λειτουργεί με μπαταρίες και παίρνει δικές του ειδικές κάρτες στο ίδιο το χειριστήριο.

Τα παιχνίδια που κυκλοφορούν ταυτόχρονα με τη συσκευή είναι πραγματικά stereoscopic 3D και είναι τα εξής: Mario Bros VB, το οποίο αποτελεί πανομοιότυπη έκδοση του γνωστού Mario Bros, το δεύτερο λέγεται Teleboxing και το τρίτο Space Pinball, το περιεχόμενο του οποίου καταλαβαίνουμε από τον τίτλο. Και τα τρία παιχνίδια είναι μονόχρωμα, για την ακρίβεια έχουν αποχρώσεις κόκκινο-γκρι, και χαρακτηρίζονται ιδιαίτερα επιτυχημένα.

Ανεπιβεβαίωτες φήμες θέλουν το Virtual Boy να μπορεί να συνεργάζεται άψογα με το σύστημα Super NES! Η συνεργασία αυτή θα επιτυγχάνεται συνδέοντας το Virtual Boy στην κενή port πίσω από την κονσόλα. Αυτό βέβαια δημιουργεί ερωτηματικά του τύπου: Δεν θα μπορούσε να συνδέεται μόνο το headset με την κονσόλα Super NES; Τα παιχνίδια του Super NES θα παίζονται χωρίς πρόβλημα; Απαντήσεις, όπως καταλαβαίνετε, δεν μπορούμε να δώσουμε ακόμα. Ενα είναι όμως σίγουρο: Το μέλλον των παιχνιδιών, και ιδιαίτερα των Virtual Reality ,διαγράφεται λαμπρό.

Amiga CD32 Top Ten

1. **Liberation (Mindscape)**
2. **Gunship 2000 (Microprose)**
3. **Heimdall 2 (Core Design)**
4. **Zool (Gremlin Graphics)**
5. **Fireforce (Ice)**
6. **Impossible Mission (Microprose)**
7. **Morph (Millennium)**
8. **Sensible Soccer '92/'93 (Renegade/Mindscape)**
9. **Ultimate Body Blows (Team 17)**
10. **Global Effect (Millennium)**

TERRA INF  RMATICA

Η Commodore σχεδιάζει νέα κονσόλα!

Η Commodore U.K., όπως δήλωσε, πιστεύει πως για ένα φωτεινό μέλλον δεν αρκούν τα μηχανήματα Amiga και CD32 που έχει. Ετσι, λοιπόν, σχεδιάζει και σκέφτεται να κυκλοφορήσει μέσα σε αυτόν το χρόνο μια κονσόλα παιχνιδιών νέας γενιάς. Τις πρώτες ανακοινώσεις είχαμε από τον David Pleasance, που κατέχει τη θέση του Managing Director στην Commodore U.K. O Pleasance είπε ότι το σύστημα νέας γενιάς θα κυκλοφορήσει μέσα στο 1995. Περισσότερες επίσημες πληροφορίες μέχρι στιγμής δεν έχουμε, ούτε γνωρίζουμε τι είδους hardware θα χρησιμοποιηθεί στη νέα κονσόλα. Πάντως, μερικά στοιχεία που φτάνουν στα αυτιά μας, θέλουν την Commodore να έχει στα χέρια της και να πειραματίζεται με ένα hardware αρχιτεκτονικής RISC με πολύ καλές επιδόσεις. Επίσης, άλλες φήμες θέλουν τη νέα κονσόλα να μπορεί να συναγωνίζεται τις παιχνιδομηχανές νέας γενιάς Sony PlayStation, Sega Saturn και Nintendo Ultra 64. Βέβαια αυτό είναι και το πιο λογικό, γιατί διαφορετικά δεν θα είχε λόγο ύπαρξης μια κονσόλα χαμηλότερων δυνατοτήτων. Εμείς, πάντως, θα έχουμε τα αυτιά μας ανοιχτά και όταν μάθουμε κάποιες πληροφορίες (και θα έχουμε σύντομα) θα σας τις γράψουμε αμέσως.

Μασάζ και στα μάτια!



Ε λοιπόν, αυτό δεν το φανταζόμασταν με τίποτα. Ούτε το πιο προικισμένο μυαλό και η πιο γόνιμη φαντασία δεν θα μπορούσε ποτέ να πιστέψει ότι θα κυκλοφορούσε ένα προϊόν που θα κάνει μασάζ στα μάτια! Ναι, καλά διαβάσατε, δεν κάναμε λάθος. Το νέο προϊόν ονομάζεται Eye Massager και αναλαμβάνει να ανακουφίσει τα κουρασμένα μάτια. Μοιάζει με το headset ενός Virtual Reality συστήματος, το οποίο φοράμε στο κεφάλι μας. Στα μάτια μας, όταν το θέσουμε σε λειτουργία, αρχίζουν να προβάλλονται ειδικές εικόνες και χρώματα, που -όπως υποστηρίζουν οι ειδικοί- ξεκουράζουν και κάνουν καλό στο οπτικό σύστημα. Το προϊόν κυκλοφορεί ήδη στην Αγγλία με επιτυχία. Ελπίζουμε να το δούμε -κυριολεκτικά!- σύντομα και στη χώρα μας.

TERRA INFORMATICA

Η τεχνολογία της Greystone





Αν ψάχνετε για μια ξεχωριστή εμπειρία Virtual Reality, μπορείτε να τη βρείτε μόνο από την Greystone Technologies, γιατί αυτή η εταιρία με την εμπειρία και την τεχνολογία που έχει αναπτύξει, μπορεί να σας την προσφέρει. Η εταιρία έχει κατασκευάσει μηχανήματα Virtual Reality για λογαριασμό του στρατού, ώστε οι πιλότοι μαχητικών αεροσκαφών να μπορούν να εκπαιδεύονται σε πραγματικές σκηνές μάχης και να αντιμετωπίζουν δύσκολες αποστολές.

Ακόμα, έχει κατασκευάσει μηχανήματα Virtual Reality για ιατρούς, εκπαιδεύοντάς τους σε λεπτές και δύσκολες εγχειρήσεις, για χημικούς και άλλες πολλές ειδικότητες.

Υστερα απ' όλα αυτά, είναι εύκολο να καταλάβουμε ότι η εμπειρία της Greystone είναι πολύ μεγάλη. Σε επίδειξη που έγινε τον περασμένο μήνα για τα Virtual Reality συστήματα, οι επισκέπτες είχαν τη δυνατότητα να δουν και να χρησιμοποιήσουν το cockpit ενός μαχητικού F/A-18. Επίσης, τους δόθηκε η δυνατότητα να πετάξουν με αυτό και να φέρουν εις πέρας μια αποστολή στο Bekka Valley. Πληροφορίες θέλουν την εταιρία να ασχολείται και με συστήματα Virtual Reality για το κοινό, τα οποία, όπως είναι φυσικό, θα είναι σαφώς καλύτερα από αυτά που κυκλοφορούν σήμερα. Λέτε σύντομα να έχουμε τη δυνατότητα και εμείς να πιλοτάρουμε ένα F/A-18;

SA-1



Ολες οι εταιρίες κατασκευής παιχνιδομηχανών δείχνουν ιδιαίτερα ανήσυχες, αφού όλες θέλουν να κερδίσουν το μεγαλύτερο κομμάτι της πίτας για τις σύγχρονες κονσόλες νέας γενιάς.

Στο παιχνίδι του ανταγωνισμού έχει μπει για τα καλά και η Nintendo, η οποία απ' ό,τι φαίνεται είναι διατεθειμένη να κάνει τα πάντα ώστε να βγει νικήτρια από αυτό τον σκληρό αγώνα.

Ετσι, ετοιμάζει πυρετωδώς τα μελλοντικά της σχέδια, τα οποία όπως μαθαίνουμε θα αφήσουν έκπληκτους όλους τους παίκτες ανά τον κόσμο.

Πληροφορίες που μας έφτασαν, θέλουν τη Nintendo να σχεδιάζει μια νέα έκδοση του Super FX Chip!

Το νέο chip αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 1995 με το κωδικό όνομα SA-1.

Το SA-1 είναι ουσιαστικά ένας accelerator ο οποίος μπορεί να δώσει ζωή στο Super NES και να το κρατήσει στο προσκήνιο για αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα, αφού ουσιαστικά μπορεί να αυξήσει την ταχύτητά του μέχρι και τέσσερις φορές!

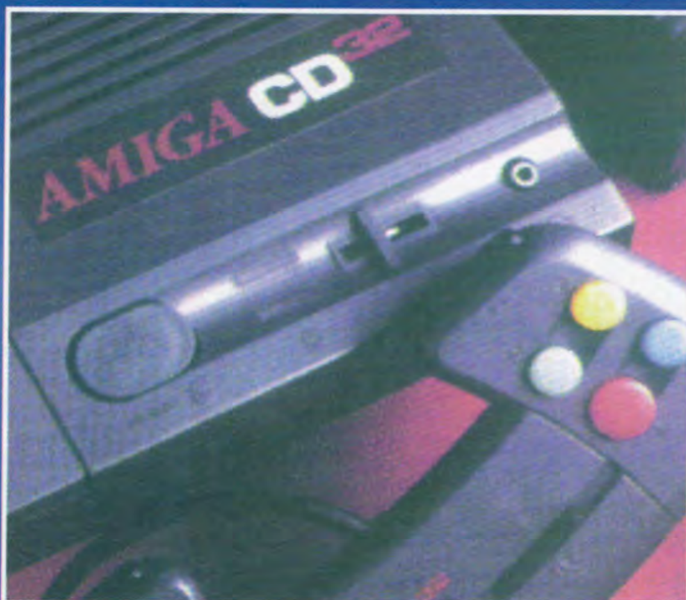
Φανταστείτε, λοιπόν, να παίζετε το Vortex και άλλα παιχνίδια με παρόμοιο περιεχόμενο τέσσερις φορές πιο γρήγορα. Είναι μια πραγματική πρόκληση!

TERRA INFORMATICA

Το CD32 δείχνει το πραγματικό του πρόσωπο

Το CD32, χωρίς καμιά αμφιβολία, είναι μια κονσόλα η οποία υπόσχεται πολλά. Τόσο πολλά, που μόνο μερικά από αυτά έχουμε δει μέχρι σήμερα. Σύντομα, λοιπόν, θα παρουσιαστεί από την Psygnosis ένα παιχνίδι που θα δείχνει την πραγματική δύναμη των 32-bit.

Αμέσως μετά θα έχουμε τη χαρά να δούμε τα ολοκληρωμένα επίπεδα του Megarace της Mindscape. Αυτά είναι μερικά μόνο από τα παιχνίδια που μπορούν να μας αποκαλύψουν τις πραγματικές δυνατότητες του CD32.



Το CD32 θα μπορεί σύντομα να μπει στον σκληρό ανταγωνισμό και να έρθει πρόσωπο με πρόσωπο με το PlayStation της Sony και το Saturn της Sega.

Από όλα αυτά, ένα είναι σίγουρο: Οι παραγωγές που θα κυκλοφορήσουν για το CD32 θα είναι πολλές και σίγουρα οι περισσότερες από αυτές αρκετά εντυπωσιακές.

TERRA INFORMATICA

Ultra 64
Είστε διατεθειμένοι να περιμένετε μέχρι το 1996;

Αλήθεια, τι γίνεται με αυτές τις κονσόλες νέας γενιάς; Ποια είναι η καλύτερη; Μήπως το PlayStation της Sony ή το Saturn της Sega; Η μήπως το NEC FX; Τι συμβαίνει με τη Nintendo και την κονσόλα της που ακούει στο όνομα Ultra 64; Ερωτήματα που έχουμε όλοι εμείς που ασχολούμαστε με τις κονσόλες. Πληροφορίες για όλα αυτά μας έρχονται από παντού. Ποιες όμως από αυτές είναι γνήσιες και ποιες κατασκευασμένες; Μήπως οι εταιρίες εσκεμμένα διοχετεύουν αυτές τις πληροφορίες για να εξυπηρετήσουν κάποια συμφέροντά τους; Εμείς, πάντως, προτιμάμε μέχρι να δούμε αυτές τις κονσόλες από κοντά, να κρατάμε μια ουδέτερη και αντικειμενική στάση. Αλλωστε, αυτό πιστεύουμε πως είναι και το πιο σωστό. Βέβαια αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα πρέπει να σας μεταδίδουμε κάποιες πληροφορίες που μας φτάνουν.

Ετσι, πριν από λίγες μέρες, νέες πληροφορίες έφτασαν στα αυτιά μας. Αφορούν στο Ultra 64 της Nintendo, που απ' ό,τι φαίνεται και απ' ό,τι ακούγεται θα πρέπει να το περιμένουμε για αρκετό καιρό ακόμα. Ακούγεται, λοιπόν, ότι το Ultra 64 θα κυκλοφορήσει στην ευρωπαϊκή αγορά στις αρχές του 1996, μετά τις γιορτές. Η καθυστέρηση αυτή οφείλεται, κατά πρώτον, στο ότι η εταιρία κατασκευής θέλει να κυκλοφορήσει το μηχάνημά της μετά το PlayStation και το Saturn (ποιος ξέρει για ποιο λόγο) και, κατά δεύτερον, στο ότι θέλει να τελειοποιήσει ακόμα περισσότερο την κονσόλα της. Ενας ακόμα λόγος είναι η έλλειψη παιχνιδιών, καθώς προς το παρόν έχουμε μόνο τέσσερα, σε αντίθεση με τα ανταγωνιστικά μηχανήματα Saturn και



PlayStation, που έχουν περισσότερους από 100 τίτλους! Μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι ορισμένες συμφωνίες της Nintendo με κατασκευαστές παιχνιδιών έχουν ήδη αποτύχει, σε αντίθεση με τις δύο προαναφερόμενες κονσόλες. Τα τέσσερα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν για το Ultra 64, λίγο-πολύ τα γνωρίζετε όλοι σας. Εμείς θα σας τα θυμίσουμε για μια ακόμα φορά. Το πρώτο και πιο γνωστό είναι το Killer Instinet, το οποίο ανήκει στην κατηγορία των beat'em up. Το δεύτερο είναι το τρομερό Doom, το οποίο τελικά έχει κυκλοφορήσει για όλα τα μηχανήματα. Το τρίτο είναι το Turok: Dinosaur Hunter, για το οποίο δεν έχουμε πολλές πληροφορίες. Το τέταρτο και τελευταίο είναι το Cruisn USA, ένα φανταστικό 3D Racing game.

Τέλος, θα θέλαμε να σας αναφέρουμε μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα έχει το Ultra 64 (τα περισσότερα από διάφορες πληροφορίες). Το Ultra 64 είναι μια κονσόλα κατασκευασμένη από τη Nintendo και ανήκει στις κονσόλες νέας γενιάς. Ο επεξεργαστής της θα είναι SGI/Nintendo 64bit τεχνολογίας RISC και με ταχύτητα που φτάνει στα 100MHz. Τα γραφικά που θα υποστηρίζει θα είναι έγχρωμα 24-bit και θα μπορεί να απεικονίζει 32.000 χρώματα στην οθόνη, από μια παλέτα εκατομμυρίων χρωμάτων. Ο ήχος του θα είναι άψογος και όλες οι ηχητικές του δυνατότητες θα στηρίζονται σε ένα multichannel PCM sampling chip. Τέλος, η μνήμη του θα είναι το λιγότερο 1MB. Αυτές είναι όλες οι πληροφορίες που έχουμε. Ως τον άλλο μήνα δεν έχετε παρά να περιμένετε πρόσθετη ενημέρωση.

Η επιστροφή του Jurassic Park

Φανατικοί φίλοι του Jurassic Park, αυτή η είδηση που μάθαμε σας ενδιαφέρει. Οπως πληροφορηθήκαμε, ο γνωστός σκηνοθέτης του αμερικάνικου κινηματογράφου Steven Spielberg σχεδιάζει να δημιουργήσει το δεύτερο μέρος της ταινίας Jurassic Park! Βέβαια κάτι τέτοιο δεν μπορεί να γίνει από τη μια στιγμή στην άλλη, γι' αυτό θα πρέπει να περιμένετε αρκετό καιρό ώσπου να απολαύσετε για μια ακόμα φορά το ταλέντο του πανέξυπνου σκηνοθέτη. Για εσάς που δεν αντέχετε την αναμονή, σας προτείνουμε να παίξετε για όλο αυτό το διάστημα τη νέα έκδοση του Jurassic Park, η οποία πρόκειται να κυκλοφορήσει πολύ σύντομα στη χώρα μας. Ετσι, θα μπορέσετε να χαρείτε για μια ακόμα φορά τους αξιολάτρευτους δεινόσαυρους σε μια περιπέτεια με πλούσια δράση και πολλή αγωνία.



Αμέσως μετά την εμφάνιση του περιφερειακού για τη Mega Drive, του 32X, η Sega κάνει το επόμενο άλμα στα 32bit. Το Sega Saturn είναι εδώ και είχαμε τη χαρά να περάσουμε ένα αξέχαστο τριήμερο μαζί του, μεταφέροντάς σας τις εντυπώσεις μας. Η Sega, παρακολουθώντας από κοντά τον ανταγωνισμό (Sony PlayStation) και ενώ είχε ανακοινώσει ότι το Saturn θα κυκλοφορούσε στα μέσα του '95, αποφάσισε να επισπεύσει τις διαδικασίες. Ετσι, μια ωραία πρωία, προτού εκπνεύσει το '94, εμφανίστηκε στην αγορά το ιαπωνικό Saturn.

Το χρώμα του πλαστικού καλύμματός του είναι ανοιχτό γκρι και πάνω σε αυτό τα μόνα κουμπιά που μπορούμε να διακρίνουμε είναι το power (για το ρεύμα) -ευτυχώς, υπάρχει ένα πράσινο λαμπάκι το οποίο μας βεβαιώνει ότι το μηχάνημα έχει τεθεί σε λειτουργία-, το open (για να ανοίγει η θύρα του CD-ROM drive) -υπάρχει και εδώ LED, το οποίο ανάβει κάθε φορά που διαβάζει το CD (access)- και τέλος το κουμπί του reset.

Ακριβώς πίσω από το CD-ROM drive, πάντα στο επάνω μέρος του μηχανήματος, υπάρχει μία θύρα. Στην αρχή νομίσαμε ότι παίρνει cartridges, αλλά στη συνέχεια και αφού συμβουλευτήκαμε το εξαιρετικά κατατοπιστικό manual

SEGA SATURN

Η SEGA πουλάει όνειρα

Εχοντας στο σπίτι σας ένα Saturn είναι σαν να έχετε ένα coin–op μηχάνημα.

● του U. Grelloni

που συνοδεύει το μηχάνημα -ευτυχώς, ήταν γραμμένο στη μητρική μας γλώσσα... τα ιαπωνικά- καταλάβαμε ότι είναι θύρα υποδοχής RAM cart, η οποία αποτελεί το χώρο για αποθήκευση παιχνιδιών (save game).

ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ

Το Sega Saturn διατηρεί το τετραγωνισμένο σχήμα που ακολουθούν όλες οι σύγχρονες παιχνιδομηχανές (βλ. NEO-GEO CD και Sony PlayStation).



Στο μπροστινό μέρος του μηχανήματος υπάρχουν οι δύο θύρες για τα χειριστήρια. Επισημαίνουμε ότι στη συσκευασία υπάρχει μόνο ένα χειριστήριο. Στο πίσω μέρος του μηχανήματος βρίσκονται η θύρα του τροφοδοτικού (AC IN), η θύρα για το σήμα εικόνας και ήχου (A/V OUT), μια θύρα επικοινωνίας/σύνδεσης με άλλο μηχάνημα (communication connector) και ένα πορτάκι MPEG. Επίσης, υπάρχει χώρος για τοποθέτηση μιας μπαταρίας (περιλαμβάνεται στη συσκευασία του μηχανήματος), η οποία θα κρατάει στη μνήμη του μηχανήματος διάφορα στοιχεία όπως ώρα, ημέρα, μήνα κ.λπ.

Αυτές είναι όλες και όλες οι θύρες που υπάρχουν στο πίσω μέρος του μηχανήματος.







ΕΣΩΤΕΡΙΚΑ

Οφείλουμε να παραδεχτούμε ότι δυσκολευτήκαμε κάπως, διότι το μηχάνημα δεν συνοδευόταν από εγχειρίδιο γραμμένο σε κάποια ευρωπαϊκή γλώσσα αλλά στα ιαπωνικά (μητρική μας γλώσσα!).

Κεντρική μονάδα: Αντί ενός 64-μπιτου επεξεργαστή, η Sega ενσωμάτωσε δύο 32-μπιτους της Hitachi, SH2 32-bit RISC, οι οποίοι τρέχουν στα 27MHz. Ο καθένας στέλνει 50 εκατομμύρια εντολές το δευτερόλεπτο (MIPS). Εντυπωσιακά νούμερα, αρκεί να σκεφτούμε πως ο 68000 της Mega Drive τρέχει στα 8MHz και μόλις που καταφέρνει να στείλει 1 MIPS.

24-bit DSP: Ο συνεπεξεργαστής απλώς αυξάνει την ταχύτητα του υπολογιστή για την επεξεργασία στοιχείων. Αναλαμβάνει δηλαδή να χειριστεί τον τομέα των γραφικών με πολύ μεγάλες ταχύτητες. Για να γίνουμε πιο σαφείς, σας λέμε ότι το Virtua Racing στη Mega Drive χρησιμοποιεί ένα 16-bit DSP, οπότε καταλαβαίνετε για τι ταχύτητες μιλάμε.

Μνήμη: Συνολικά διαθέτει 7MB (56Mbits) εσωτερικής μνήμης, 3MB (24Mbits) για την κεντρική μονάδα, 4MB (32Mbits) ως μνήμη για το CD-ROM και 2MB (16Mbits) σε κάρτα.

Χρώματα: Το Saturn έχει τη δυνατότητα να παρουσιάσει άνω των 16 εκατομμυρίων χρωμάτων ταυτόχρονα στην οθόνη.

Πολύγωνα: Εδώ εντοπίζεται το δυνατό σημείο του μηχανήματος! Θα πάρουμε και πάλι το Virtua Racing ως παράδειγμα. Στην έκδοση για Mega Drive το SVP μπορεί να υποστηρίξει 4.000-5.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Το ίδιο παιχνίδι στην έκδοση των coin-op μπορεί να προβάλει μέχρι και 180.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο. Και τώρα κρατηθείτε... Το Saturn έχει τη δυνατότητα να υποστηρίζει μέχρι και 900.000 πολύγωνα το δευτερόλεπτο! Βέβαια, αν σε ένα παιχνίδι υπολογίσουμε την ταχύτητα των γραφικών, τότε αυτό το νούμερο θα μειωθεί περί τα 180.000 πολύγωνα, όπως ακριβώς και στα ηλεκτρονικά. Δηλαδή, είτε παίζουμε το Virtua Racing στα ηλεκτρονικά είτε στο σπίτι μας είναι ακριβώς το ίδιο! Οσον αφορά στις ικανότητες σκρολαρίσματος, μπορούν να υποστηριχτούν έως και 5 διαφορετικά επίπεδα.



Ηχος: Εχοντας στη διάθεσή σας 32 κανάλια PCM όλα είναι δυνατά. Ψηφιοποιημένη μουσική και ηχητικά εφέ ταυτόχρονα.

SATURN ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

Αμέσως μετά την εμφάνιση του Saturn, άρχισε και η υποστήριξή του με διάφορα αξεσουάρ. Καταρχήν θα αναφερθούμε στο χειριστήριό του, το οποίο θα εξυπηρετήσει όλους όσοι αισθάνονται άβολα με το pad στο χέρι. Το joystick ονομάζεται Virtua Stick και έχει τα ίδια κουμπιά με αυτά που υπάρχουν και στο pad που συνοδεύει το μηχάνημα. Επίσης, έχει προβλεφτεί και ένα περιφερειακό με το οποίο μπορούν να συμμετάσχουν (όποιο παιχνίδι έχει τη δυνατότητα) μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα. Αυτό το περιφερειακό δεν είναι άλλο από το Multi-Terminal 6. Εντυπωσιακό σε σχήμα είναι και το ποντίκι που θα κυκλοφορήσει για το Saturn. Παράλληλα, αναμένεται να κυκλοφορήσει και ένα οπτικό pad, καθώς και ένα RAM cartridge, το οποίο θα τοποθετείται στο επάνω μέρος της κονσόλας όπου υπάρχει και η κατάλληλη θέση.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Το Saturn (ιαπωνική έκδοση) κυκλοφόρησε στις 22 Νοεμβρίου. Την πρώτη κιόλας ημέρα πουλήθηκαν 200.000



κομμάτια! (Κάποιο από αυτά είναι και το δικό μας.) Εντυπωσιακό νούμερο, ενώ λέγεται ότι υπάρχουν άλλες 300.000 έτοιμες μηχανές, ούτως ώστε να υπάρχει στοκ διαθέσιμο προκειμένου να ανταγωνιστεί τη Sony όταν εκείνη διαθέσει στην αγορά το δικό της μηχάνημα, το PlayStation.

Το πακέτο περιλαμβάνει το μηχάνημα, ένα manual στα ιαπωνικά, ένα 6 buttons pad, το οποίο μοιάζει με εκείνο του SNES, μια και για πρώτη φορά στο μπροστινό μέρος του pad υπάρχουν τα Left και Right buttons. Προκειμένου να χρησιμοποιήσουμε το μηχάνημα (ιαπωνική έκδοση), είναι απαραίτητο ένα τροφοδοτικό που μετατρέπει τα 220V σε 110. Αλλο ένα πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν το σήμα. Για να μπορούσαμε να δούμε το "θαύμα", έπρεπε η τηλεόρασή μας να ήταν NTSC. Ευτυχώς, το κατάστημα που μας διέθεσε το Saturn, μας προμήθευσε και με μια τηλεόραση Multisystem. Πάντως, τα εν λόγω προβλήματα δεν θα υπάρχουν στην ευρωπαϊκή έκδοση του μηχανήματος. Ως ένα ακόμα πρόβλημα μπορεί να θεωρηθεί η υψηλή

ΤΙΤΛΟΙ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΑΝΑΚΟΙΝΩΘΕΙ ΚΑΙ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΟΥΝ ΤΟΥΣ ΕΠΟΜΕΝΟΥΣ ΜΗΝΕΣ

ACTION GAMES	
Battlemonster	SEGA
Dynamic Fantasy	SEGA
Overdrive	ZOOM
Suiju Martial Arts	DATA EAST
Armourerd Troops Race	NIHON
Fighting Fantasy	DOMARK
SHOOT'EM UP	
Daedalus	SEGA
Tomcat Alley	SEGA
Panzer Dragon	SEGA
Cotton 2	SUCCESS
Musashi	BELL
SIMULATION GAMES	
SimCity 2000	SEGA
A.IV	ARTDINK
Dergy Stallion	ASCII
War Baddies	GRAMS
Hyper Derby	CRI
Space Simulator	TAITO
Hard Core	VIRGIN
DRIVING GAMES	
Daytona USA	SEGA
Gail Racer	SEGA
Cyber Race	SEGA
Virtua Racing	SEGA
Virtua GP	ATLAS
Race Drivin'	TENGEN
US Drag Champ	NIHON
SPORTS GAMES	
Victory Goal	SEGA
Greatest 9	SEGA
Basketball Saturn	SEGA
Virtua Tennis	SEGA
Ice Hockey	SEGA
Soccer	EA VICTOR
4D Boxing	EA VICTOR
Pebble Beach Golf	DOMARK
Hoopz	VIRGIN
ADVENTURE GAMES	
Chinese Detective	SEGA
Rampo	SEGA
Myst	SUN ELEC.
D-Games	MEDIA ENT.
Fantasy Gallery	MEDIA ENT.
Fantasy Labyrinth	MEDIA ENT.
RPG GAMES	
Blue Seed	SEGA
Rare Earth	SEGA
Fantasy Earth	SEGA
Rigroad Saga	SEGA
Bermuda Triangle	RPG
Lands of Lore II	DOMARK
ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΕΝΙΚΟΥ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ	
Starcade	SEGA
Side Pocket	SEGA
Luxo Casino	SEGA
Shanghai TV	SUN ELECT.
Grandmau	BANDAI
Ultraman	BANDAI
The Pinball	BELL
Cyberpunk	DOMARK
Creature Shock	DOMARK
Ectosphere	VIRGIN

VIRTUA FIGHTER







τιμή του (280.000 δρχ.). Ηρεμήστε, όμως. Η τιμή αναμένεται να μειωθεί αρκετά τις αμέσως επόμενες εβδομάδες.

Το μηχάνημα συνοδεύεται από ένα καταπληκτικό παιχνιδάκι ονόματι ClockWork Knight. Πρόκειται για ένα φανταστικό παιχνίδι με 3D γραφικά, αρκετά πρωτότυπο θέμα, ψηφιοποιημένη μουσική και ηχητικά εφέ. Το δεύτερο παιχνίδι που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν το Virtua Fighter! Οσο και αν σας φαίνεται περίεργο, γι' αυτόν τον τίτλο και μόνο αρκετά "Γιαπωνεζάκια" έτρεξαν να αγοράσουν το μηχάνημα και δεν είχαν άδικο.

CLOCKWORK KNIGHT

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό platform game, στο οποίο μπορείτε να θαυμάσετε τα τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά και να πάθετε την πλάκα της ζωής σας. Ολη η ιστορία του παιχνιδιού εξελίσσεται γύρω από μια κούκλα, την Chelsea, η οποία είναι παγιδευμένη μέσα σε ένα ρολόι-κούκο! Τα μεσάνυχτα βγαίνει η κούκλα και τραγουδάει ένα τραγούδι. Τότε, όλα τα παιχνίδια που βρίσκονται στο δωμάτιο ζωντανεύουν. Μια νύχτα όμως, και ενώ είχε συμβεί ένα blackout (συχνό ελληνικό φαινόμενο), η κούκλα εξαφανίστηκε. Ετσι, ο ήρωας του παιχνιδιού, ο Papperouchau (εσείς), αποφάσισε να τη βρει. Το τι σας περιμένει δεν περιγράφεται...

Καταπληκτικά γραφικά, απίστευτα backgrounds, τέλειος ήχος και πρωτοτυπία είναι τα πρώτα στοιχεία του παιχνιδιού που εντυπωσιάζουν τον παίκτη. Πράγματι, η Sega έδωσε στο παιχνιδάκι τον καλύτερο εαυτό της, αξιοποιώντας τις δυνατότητες του μηχανήματος στο έπακρο. Αλλο να διαβάζεις και άλλο να βλέπεις.

VIRTUA FIGHTER

Το παιχνίδι που για χάρη του αγοράστηκαν τόσες χιλιάδες μηχανήματα. Ενα καταπληκτικό πολυγωνικό beat'em up, που θα σας στείλει "αδιάβαστους"! Κάθε χαρακτήρας του παιχνιδιού αποτελείται από 100 πολύγωνα (στην έκδοση των ηλεκτρονικών 2.000), αλλά πιστέψτε με, δεν έχει τεράστια διαφορά στο τελικό αποτέλεσμα. Η ποιότητα των γραφικών είναι υψηλής ανάλυσης (640x224). Αυτό δίνει ένα σύνολο της τάξεως των 143,360 pixels, τη στιγμή που η έκδοση των coin-op έχει μια ανάλυση 496x384 στα 190,464 pixels.

Ολοι οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι κατασκευασμένοι με πολύγωνα, ενώ λεπτομέρειες όπως τα μάτια, τα αυτιά και το στόμα είναι texture graphics. Ετσι, θεωρητικά οι ήρωες και γενικότερα το σύνολο του παιχνιδιού στην έκδοση του Saturn έχουν την ίδια κίνηση αλλά και την ίδια ταχύτητα με αυτές των ηλεκτρονικών.

Μια πρώτη γεύση του παιχνιδιού μπορείτε να πάρετε από το φωτογραφικό υλικό που παρουσιάζουμε. Στην προκειμένη περίπτωση όμως μια φωτογραφία δεν μπορεί να προβάλει τις πραγματικές δυνατότητες, γι' αυτό σας συνιστούμε να επισκεφθείτε το κατάστημα για να δείτε έστω και το demo!

Κλείνοντας, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τα καταστήματα **TeleClub** που μας πρόσφεραν το μηχάνημα για την παρουσίαση, καθώς και για τη βοήθεια που μας παρείχαν σε ψιλοπροβληματάκια που αντιμετωπίσαμε (βλ. τηλεόραση, τροφοδοτικό κ.λπ.).

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Επεξεργαστής: Δύο Hitachi SH2 32-Bit RISC

Συνεπεξεργαστής: 24 bit DSP

Ταχύτητα: 27MHz/50 MIPS

Μνήμη: 16Mbits, Video RAM 12Mbits, Sound RAM 4Mbits, CD Buffer RAM 32Mbits (16 RAM σε κάρτα)

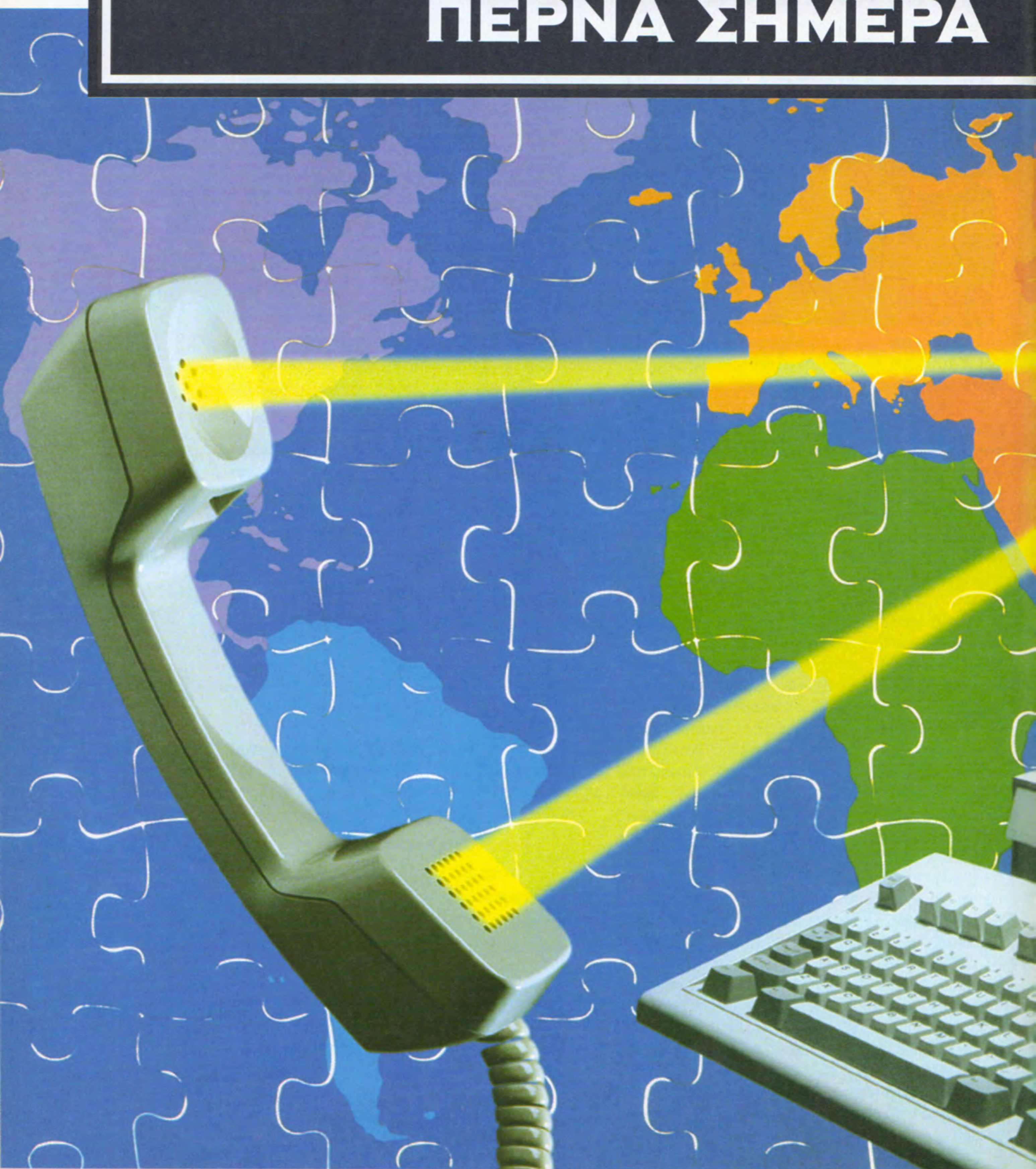
Διαθέσιμα χρώματα: 16.777.216 εκατομμύρια

Χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη: Χιλιάδες

Ικανότητα κίνησης πολυγώνων: 900.000 το δευτερόλεπτο

Τιμή: Περίπου 290.000 δρχ. με ένα παιχνίδι

Η ΑΠΟΛΥΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΠΕΡΝΑ ΣΗΜΕΡΑ



ΤΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ...





Σήμερα υπάρχει στη διάθεσή σας το Σύστημα On-Line Υπηρεσιών της CompuLink. Ενα σύστημα αξιόπιστο, γρήγορο, φιλικό και τεχνολογικά σύγχρονο. Ενα σύστημα που σας επιτρέπει να επικοινωνήσετε ηλεκτρονικά, να εργασθείτε, να ενημερωθείτε και να ψυχαγωγηθείτε. Ενα σύστημα που σας προσφέρει γρήγορη και φιλική διασύνδεση με το Internet, το παγκόσμιο υπερδίκτυο που διασυνδέει 100 χώρες και 30 εκατομμύρια χρήστες.

CompuLink
• On Line Information Services •

Εκατοντάδες άνθρωποι συνεργάζονται, ενημερώνονται και ψυχαγωγούνται σήμερα μέσω της CompuLink. Επιλέξτε λοιπόν το πακέτο συνδρομής που εξυπηρετεί τις ανάγκες σας και συνδεθείτε με το πρώτο ελληνικό Σύστημα On-Line Υπηρεσιών.

CompuLink Basic Pack

Αξιοποιήστε τις υπηρεσίες επικοινωνίας και υποστήριξης που σας παρέχει το BASIC PACK (Electronic Mail, Binary Mail, Party-Private Line, Chat, Τηλεδιασκέψεις, Up/Down Loading Software, Τηλεαγορά).

CompuLink Info Pack

Αποκτήστε χρήσιμα στοιχεία από τις βάσεις δεδομένων του INFOPACK (Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη, On-Line Newsletters, Teleathens, CompuBank, Tourism Bank, Science Pro, EduBank, Thesis).

CompuLink Games Pack

Ανεβάστε τους σφυγμούς σας και ζήστε τις περιπέτειες που σας προσφέρει το GAMES PACK με τα συναρπαστικά multi-user games Air Warrior και Federation II.

INTERNET
INTERNATIONAL NETWORK

Μπείτε στο διεθνή "κυβερνοχώρο", δικτυώνοντας τον υπολογιστή σας με τις χιλιάδες πηγές πληροφοριών του υπερδικτύου INTERNET.



Επικοινωνήστε απευθείας με το συνεργάτη σας στη Βόρεια Ελλάδα, μέσω του Κόμβου Μακεδονία, ή στείλτε τον τιμοκατάλογο των προϊόντων σας στον πελάτη σας στην Αθήνα, μέσω του κεντρικού συστήματος της CompuLink (Κόμβος Αθήνας).

Τηλέφωνα επικοινωνίας για πληροφορίες και εγγραφές: 9238672-5



CompuLink
• On Line Information Services •

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238.672-5, Fax: 9242.219
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 42, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

BLIZZARD 1220/4
TURBO MEMORY BOARD

Απλή επέκταση μνήμης; Accelerator; Απλώς, ένας επιτυχημένος συνδυασμός και των δύο σε μια κάρτα αξιώσεων.

● του Ν. Ζόγκου

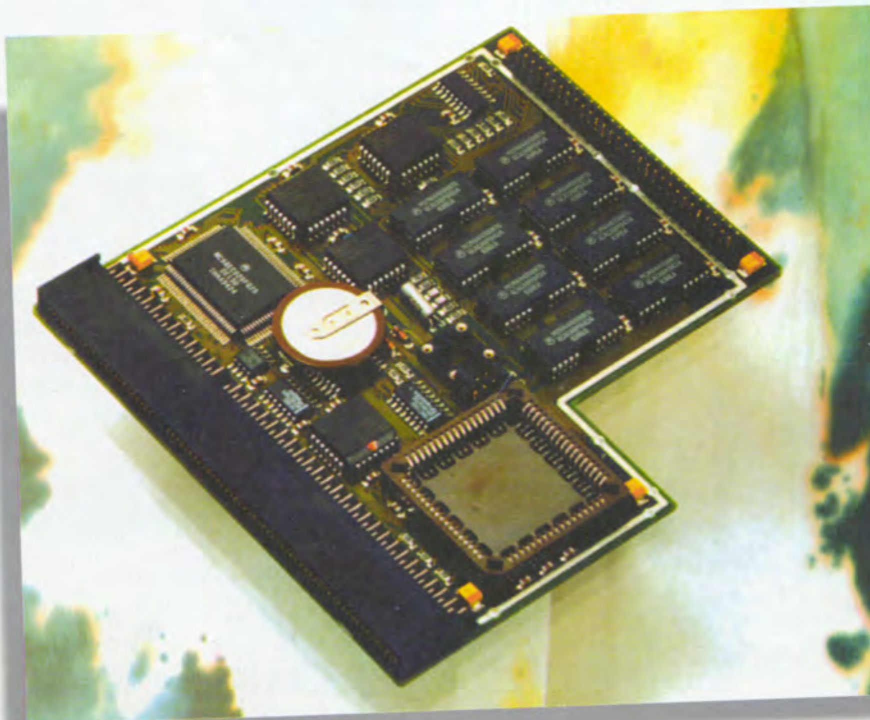
Στο προηγούμενο τεύχος, είχαμε παρουσιάσει τρεις διαφορετικούς accelerators και μία 32-bit fast RAM board για την A1200: τέσσερις τρόποι, προκειμένου να επιταχυνθεί η Amiga σας και να... τα βγάζει πέρα αξιοπρεπώς στις δύσκολες καταστάσεις, κατά τις οποίες απαιτείται ταχύτητα. Σήμερα άλλη μια κάρτα έρχεται και θα προσπαθήσει να κλέψει τις καρδιές σας και να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις ορισμένων χρηστών, οι οποίοι σκέφτονται να ασχοληθούν πιο σοβαρά με το μηχάνημά τους, πέρα από τα παιχνίδια. Ο λόγος για έναν εκπληκτικό accelerator (σχέση απόδοσης - τιμής), που ακούει στο όνομα Blizzard 1220/4 Turbo Memory Board.

Η ονομασία της κάρτας, η συσκευασία και γενικά η εμφάνισή της δεν θυμίζουν accelerator, παρά μόνο μια απλή επέκταση μνήμης.

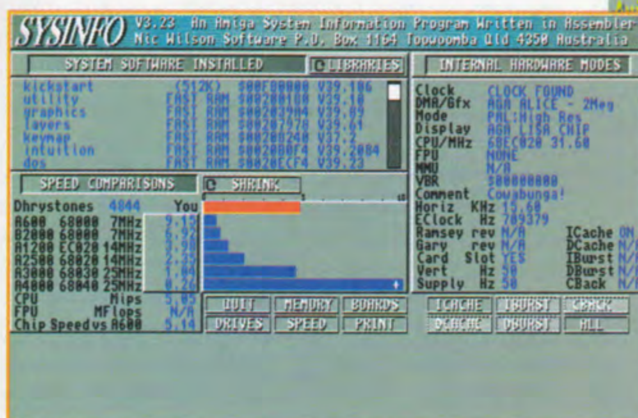
Ανοίγοντας τη συσκευασία, παρατηρούμε την ποιότητα κατασκευής της. Επάνω στο board υπάρχει ο πολύ γνωστός 68EC020 της Motorola και, στην περίπτωσή μας, "έτρεξε" με ταχύτητα διπλάσια από αυτή της A1200, δηλαδή στα 28 MHz. Κάποιος γνώστης του είδους σίγουρα θα προσέξει ότι η CPU δεν διαθέτει δικό της ταλαντωτή. Αυτό σημαίνει ότι ταλαντεύεται από εξωτερικό παράγοντα, από εσωτερικό κρύσταλλο της A1200. Πώς γίνεται αυτό; Η A1200 εσωτερικά τρέχει στα 28 MHz και με διαιρέσεις τις οποίες εκτελεί το κύκλωμα παράγονται οι απαιτούμενες συχνότητες για τα ολοκληρωμένα της. Για παράδειγμα, ο 68EC020 της A1200 τρέχει στα 14 MHz - αποτέλεσμα της διαίρεσης 28 MHz διά δύο. Ετσι λοιπόν ο αντίστοιχος 68020 της Blizzard ταλαντεύεται από τον κρύσταλλο της 1200, χωρίς να έχει παρέμβει καμία διαίρεση από το σύστημα, και το αποτέλεσμα είναι τα 28 MHz που τρέχει ο accelerator. Το ίδιο συμβαίνει και με το μαθηματικό συνεπεξεργαστή, όπως θα δούμε στη συνέχεια.

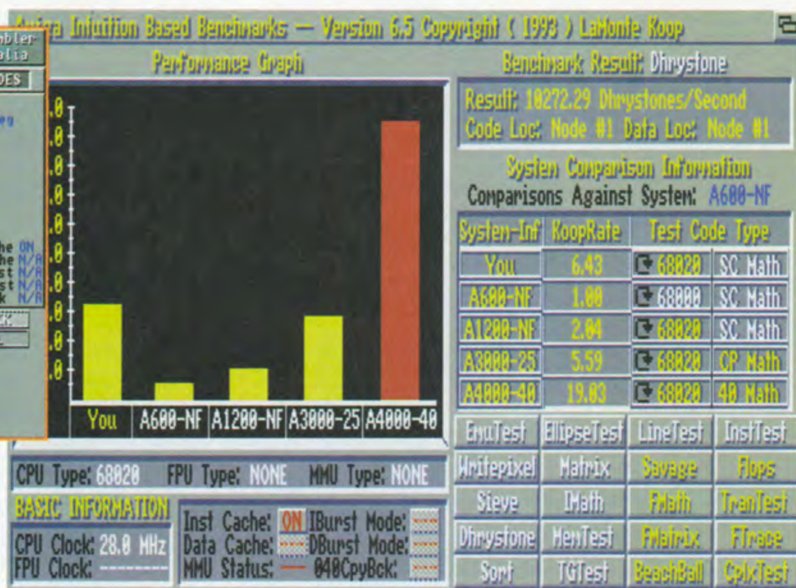
ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Η κάρτα έρχεται από το εργοστάσιο με 4 MB Fast RAM 32-bit πάνω στην πλακέτα. Ακριβώς τα ίδια τσιπάκια υπάρχουν και πάνω στα SIMMs των 72pin του εμπορίου, με ταχύτητα 70 msec. Υπάρχει όμως και μια άλλη υποδοχή, όπου μπορούμε να τοποθετήσουμε άλλο ένα "σιμάκι" των 4 MB, κατασκευασμένο από την ίδια εταιρία η οποία κατασκευάζει και την κάρτα, τη Phase 5 Digital Products. Υπάρχει και θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή, ο οποίος -όπως ήδη αναφέραμε- ταλαντεύεται από τον κρύσταλλο της A1200 στα 14 MHz ή στα 28, επιλεκτικά μέσω jumpers που υπάρχουν πάνω στην κάρτα. Αν δεν σας αρκεί αυτή η ταχύτητα, υπάρχει θέση για κρύσταλλο έως και 40 MHz, σε συνδυασμό βέβαια με την FPU που θα επιλέξετε.



Επίσης υπάρχει Real Time Clock, προσφέροντας τα γνωστά πλεονεκτήματα αυτής της προσθήκης (ημερομηνία, ώρα κ.λπ.). Στο σημείο





αυτό επισημαίνουμε ότι όλες οι λειτουργίες, καθώς και η δική της, ενεργοποιούνται και απενεργοποιούνται κατά βούληση μέσω jumpers.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

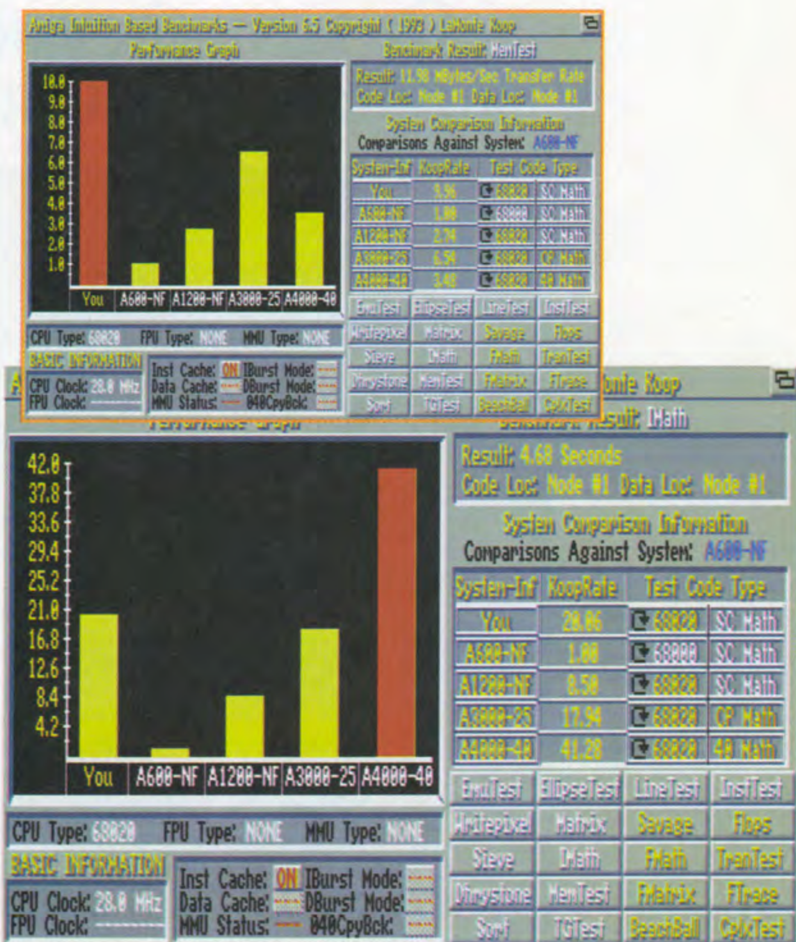
Η κάρτα τοποθετείται στο trapdoor που υπάρχει κάτω από την A1200, με μεγάλη ευκολία, αφού το μέγεθος και το σχήμα της είναι προσεγμένα, έτσι ώστε να κάνει τη ζωή του χρήστη εύκολη. Αφού λοιπόν την τοποθετήσουμε, κλείνουμε το καπάκι και όλα καλά. Το πόσο καλά είναι βέβαια, θα το δούμε στη συνέχεια.

Η πρώτη "γεύση" έρχεται από το Workbench, το οποίο "πετάει" και δείχνει σαν να ελευθερώθηκε από κάτι που το ενοχλούσε. Με τον accelerator σε λειτουργία, η πρώτη εκτίμηση είναι ότι τρέχουν στην Amiga όλοι οι τίτλοι, είτε είναι παιχνίδια είτε εφαρμογές. Οι αναλύσεις και τα πολλά χρώματα δεν αποτελούν πλέον εμπόδιο στις εφαρμογές. Είναι βέβαια ευνόητο ότι για προγράμματα που ζητούν επίμονα μαθηματικό ή για άλλα που είναι αδύνατον να τρέξουν χωρίς αυτόν χρειάζεται και η έξτρα αγορά μιας FPU, αναλόγως τις ανάγκες μας.

Ολα τα παιχνίδια τρέχουν 100%, ακόμη και αυτά του CD32 (παιχνίδια από μεταφορά σε δισκέτες). Ολα επιταχύνονται εμφανέστατα και πολλά παιχνίδια / προγράμματα που δεν τρέχουν στην A1200 εξαιτίας της έλλειψης Fast, εδώ τρέχουν χωρίς κανένα πρόβλημα. Συγκεκριμένα, το Microcosm τρέχει πιο γρήγορα λόγω της κάρτας, σε σχέση με το CD32! Ολα καλά λοιπόν στο θέμα συμβατότητας.

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Ας περάσουμε όμως στο θέμα ταχύτητας. Οπως διαπιστώνετε και από τους πίνακες, έχουν χρησιμοποιηθεί τα δύο πιο διαδεδομένα προγράμματα μετρήσεων ταχύτητας για Amiga: AIBB v6.5 και SYSINFO 3.23. Φαίνεται ξεκάθαρα ότι ο accelerator είναι αρκετά γρήγορος και πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει αρκετούς χρήστες, αφού σε όλες τις μετρήσεις μας -εκτός από αυτές που χρησιμοποιούν μαθηματικό (το τεστ έγινε χωρίς μαθηματικό)- είναι αρκετά πιο γρήγορη από όλα τα μοντέλα της Amiga, εκτός από την A4000/40, αλλά στο memtest του Aibb είναι πιο γρήγορη και από αυτήν. Για το τεστ χρησιμοποιήθηκε μια A1200 με σκληρό δίσκο Caviar 420MB, Zappo CD Drive. Η τιμή της κάρτας είναι 110.000 δρχ. με 4 MB Fast RAM. Ευχαριστούμε τον κ. Μαλατάντη, ο οποίος μας πρόσφερε την κάρτα για τις ανάγκες της παρουσίασης.



ΘΕΜΑ

Ασυμβατότητα, μία λέξη που όλοι γνωρίζουμε πολύ καλά. Ο κόσμος όπου ζούμε είναι γεμάτος ασύμβατα πράγματα, που πολλές φορές μας κάνουν να αναρωτιόμαστε γιατί. Τι, αλήθεια, κρύβεται πίσω από το πέπλο της ασυμβατότητας που έχει καλύψει έντεχνα τον κόσμο μας; Μήπως πολιτικοοικονομικοί λόγοι ή απλώς τεχνικές δυσκολίες; Τα φαινόμενα, πάντως, απατούν, καθώς τις περισσότερες φορές πίσω από αυτό που φαίνεται κρύβονται συμφέροντα συχνά ακατανόητα. Οντας ανήμποροι να αντιδράσουμε, ζούμε με την ελπίδα ότι σε μερικά χρόνια οι ασυμβατότητες του κόσμου μας θα εξαφανιστούν (πράγμα δύσκολο) και μια "ομπρέλα συμβατότητας" θα καλύψει όλους μας.

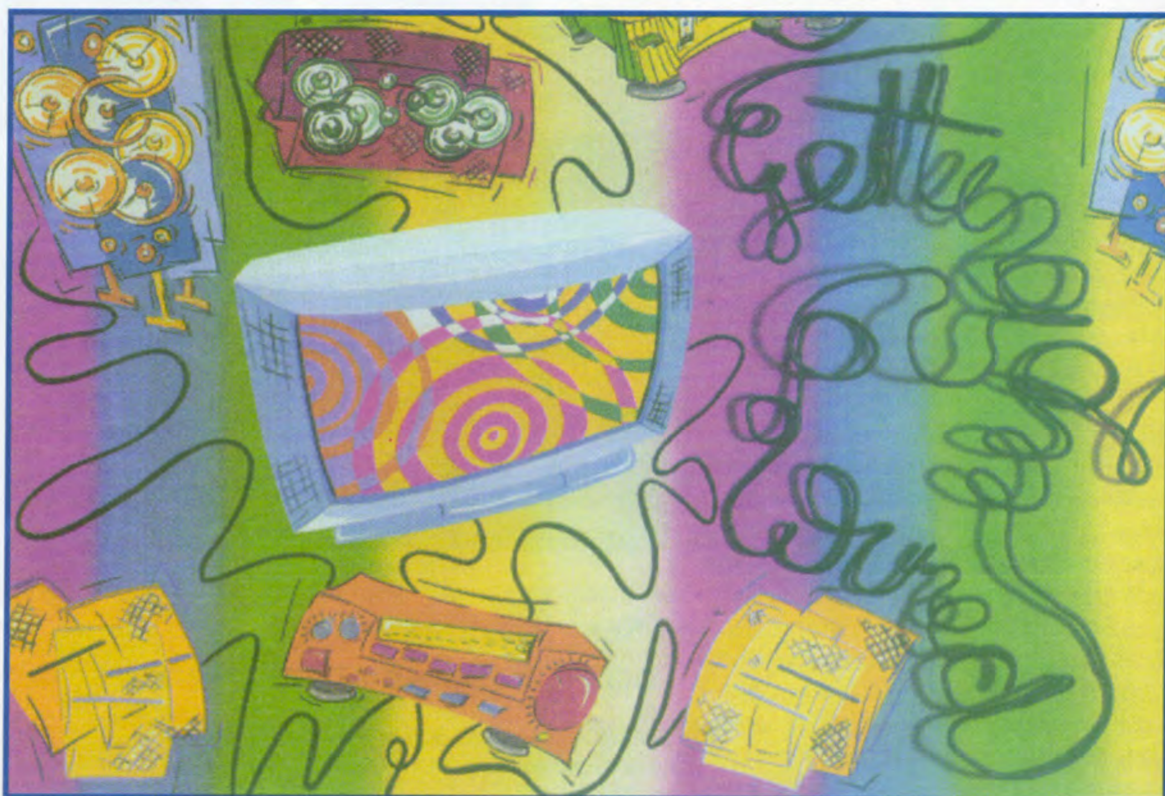
Μιλώντας για ασυμβατότητα, εννοούμε εκείνη που χαρακτηρίζει τις τεχνολογίες που χρησιμοποιεί κάθε χώρα και όχι φυσικά τον τρόπο ζωής ή την ανάπτυξη του κόσμου, που ούτως ή άλλως θα παραμείνουν ασύμβατοι, αφού κάθε λαός και κάθε χώρα διαθέτουν διαφορετικό οικονομικό σύστημα, άλλες προτεραιότητες και κυρίως διαφορετικό τρόπο σκέψης.

Σε ό,τι αφορά την τεχνολογία, πράγματι δεν βλέπουμε κανένα λόγο να υφίσταται αυτό το χάσμα και η ασυμβατότητα. Θα μπορούσε χωρίς κανένα πρόβλημα όλος ο κόσμος να συγχρονιστεί και να ακολουθήσει έναν κοινό δρόμο σε θέματα τεχνολογίας.

Τα προβλήματα ασυμβατότητας ξεκινάνε από απλά πράγματα και καταλήγουν σε πολυσύνθετα. Το πρώτο και πιο απλό είναι το οικιακό ρεύμα. Οπως είναι γνωστό, πολλές χώρες ανά τον κόσμο χρησιμοποιούν ρεύμα τάσεως 200-250V/50Hz (η χώρα μας ανήκει σε αυτή την κατηγορία), ενώ άλλες ρεύμα τάσεως 100-110V/60Hz. Λόγω αυτής της διαφοράς προξενούνται προβλήματα στην ομαλή λειτουργία των ηλεκτρικών συ-

ΑΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΕΣ

Οι τεχνολογικές ασυμβατότητες χωρίζουν τον κόσμο σε κομμάτια



• *του Θ. Ραφτόπουλου*

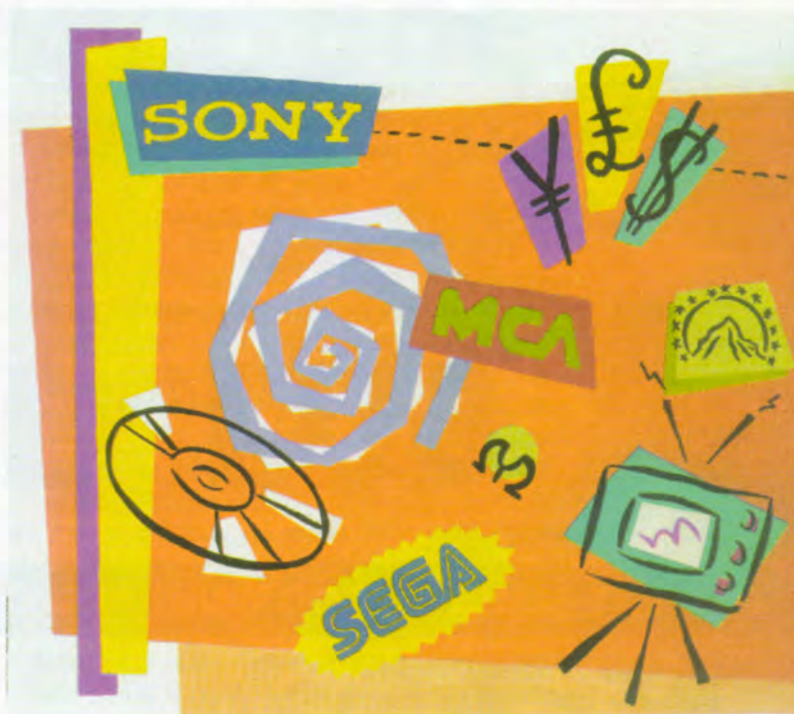
σκευών, αφού ορισμένες δουλεύουν με τη μια τάση και άλλες με την άλλη. Ωστόσο μπορούμε να πούμε ότι το εν λόγω πρόβλημα έχει αντιμετωπιστεί, καθώς σχεδόν όλες οι ηλεκτρικές συσκευές διαθέτουν ενσωματωμένο ειδικό μετασχηματιστή, ο οποίος επιτρέπει την καλή λειτουργία τους και στις δύο τάσεις ρεύματος. Στην περίπτωση που η συσκευή δεν διαθέτει ενσωματωμένο μετασχηματιστή, μπορούμε εύκολα να τοποθετήσουμε κάποιον εξωτερικό.

Η δεύτερη μεγάλη τεχνολογική διαφορά εντοπίζεται στο σύστημα εικόνας που χρησιμοποιείται από τις διάφορες χώρες. Συγκεκριμένα, η τηλεοπτική εικόνα των πολιτειών της Βόρειας Αμερικής και της Ιαπωνίας είναι 525 γραμμών και συχνότητας 30Hz, ενώ των ευρωπαϊκών χωρών 625 γραμμών και συχνότητας 25Hz.

Το σύστημα τηλεοράσεως με 525line/60Hz ονομάζεται NTSC (National Television System Committee), κατασκευάστηκε για λογαριασμό των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και λειτουργεί από το 1953. Το δημοφιλέστερο σύστημα της Ευρώπης είναι το PAL (Phase Alternate Line) και κατασκευάστηκε από την Telefunken Γερμανίας. Μάλιστα, το BBC ήταν το πρώτο ευρωπαϊκό κανάλι που άρχισε τη μετάδοση με σύστημα PAL έγχρωμο το 1967, ενώ η Γαλλία διαφοροποιήθηκε από αυτό και κατασκεύασε το σύστημα SECAM (Sequential Colour with Memory), για εμπορικούς κυρίως λόγους. Εξάλλου, ας μην ξεχνάμε ότι οι ανατολικές χώρες χρησιμοποιούν σύστημα SECAM και η Γαλλία είναι μια χώρα που παράγει τηλεοράσεις. Αξιοποιώντας, λοιπόν, την προερχόμενη από τις χώρες αυτές ζήτηση, θα μπορούσε να αυξήσει τις πωλήσεις της. Ωστόσο, το εν λόγω σύστημα δεν σημείωσε μεγάλη επιτυχία, με αποτέλεσμα το ανατολικό μπλοκ να μετατρέψει το σύστημά του σε σύστημα PAL. Η αντίδραση της Γαλλίας απέναντι στη νέα κατάσταση ήταν άμεση και προκειμένου να μη χάσει έδαφος από τις αγορές της κατασκευάζει πλέον τηλεοράσεις με διπλά χαρακτηριστικά (PAL/SECAM).

Από όσα προαναφέρθηκαν, εξάγουμε το συμπέρασμα ότι δύο είναι τα ισχυρότερα συστήματα εικόνας που κατέχουν τα μεγαλύτερα μερίδια της παγκόσμιας πίτας των τηλεοπτικών συστημάτων: το PAL και το NTSC. Από τα δύο αυτά συστήματα κανένα δεν χρησιμοποιεί τις γραμμές που προσφέρονται για την απεικόνιση της εικόνας. Μερικές από αυτές είναι μη ενεργοί και είναι δυνατό να χρησιμοποιηθούν για άλλες υπηρεσίες που μπορεί να προσφέρει ένα τηλεοπτικό κανάλι. Συγκεκριμένα, στο σύστημα PAL μόνο οι 576 γραμμές είναι ενεργοί (εικόνα), ενώ οι υπόλοιπες γραμμές που ονομάζονται VBI μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να μεταφέρουν ψηφιακούς κώδικες όπως για παράδειγμα Teletext. Το σύστημα NTSC διαθέτει μόλις 480 ενεργούς (εικόνα) από σύνολο 525 γραμμών.

Η ύπαρξη δύο ξεχωριστών συστημάτων εικόνας δημιουργεί τρομερά προβλήματα ασυμβατότητας, που μέχρι



πριν από λίγα χρόνια δεν ήταν αισθητά στον κόσμο. Από τη στιγμή, όμως, που τα VCR και αργότερα τα Camcorder μπήκαν για τα καλά στη ζωή μας, όλα αυτά τα προβλήματα άρχισαν να έρχονται στην επιφάνεια. Οι κασέτες και τα δισκάκια μπορούν εύκολα να ξεπεράσουν τα σύνορα των εθνών. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά τα προβλήματα ασυμβατότητας που δημιουργούνται από τη χρησιμοποίηση των δύο αυτών συστημάτων.

Το πιο απλό πρόβλημα έχει να κάνει με την ελεύθερη μετάδοση των προγραμμάτων. Οι Ευρωπαίοι, για παράδειγμα, δεν μπορούν να παρακολουθήσουν προγράμματα από τη Βόρεια Αμερική, εκτός φυσικά εάν αυτά μεταδίδονται μέσω δορυφόρου.

Ενα άλλο πρόβλημα που δημιουργείται έχει να κάνει με τα video games και τις κονσόλες που κυκλοφορούν σε Αμερική και Ευρώπη. Μια κονσόλα παιχνιδιών που πωλείται στη Βόρεια Αμερική και είναι σχεδιασμένη να συνδέεται στο βύσμα της κεραίας των τηλεοράσεων της χώρας αυτής, δεν θα μπορεί να λειτουργήσει σε κάποια χώρα της Ευρώπης. Ετσι, αν αγοράσουμε μία κονσόλα στην Ελλάδα, μπορούμε να τη χρησιμοποιήσουμε μόνο στη χώρα μας και φυσικά στις χώρες που διαθέτουν το ίδιο τηλεοπτικό σύστημα. Αν, για παράδειγμα, θέλαμε να τη χρησιμοποιήσουμε σε κάποια πολιτεία της Αμερικής ή της Ιαπωνίας, δεν θα μπορούσαμε, για το λόγο ότι οι τηλεοράσεις που χρησιμοποιούμε είναι διαφορετικές από τις δικές τους. Μάλιστα, αν προσέξετε, στα περισσότερα κουτιά που περιέχουν κονσόλες θα βρείτε ένα αυτοκόλλητο που προειδοποιεί ότι η συγκεκριμένη συσκευή είναι κατάλληλη μόνο για την ευρωπαϊκή αγορά.

Βέβαια, δεν είναι μόνο αυτό το θέμα. Τα παιχνίδια τα

οποία έχουν σχεδιαστεί ώστε να χρησιμοποιούνται σε μια χώρα, μπορεί να παράγουν εικόνα (συνήθως δεν μπορούν να παράγουν), όταν συνδεθούν με μια κονσόλα που αγοράστηκε και χρησιμοποιείται σε άλλη χώρα με διαφορετικό σύστημα, αλλά θα υπάρχει πρόβλημα με το gameplay, το οποίο θα φαίνεται ότι τρέχει σε λάθος χρόνο. Οπως είναι κατανοητό, αυτό το πρόβλημα έχει δημιουργήσει ένα επιπλέον χάσμα και κυριολεκτικά έχει χωρίσει την αγορά των παιχνιδιών στα δύο. Οι χρήστες δεν μπορούν ελεύθερα να αποκτήσουν παιχνίδια από όποιο μέρος του κόσμου θέλουν, παρά μόνο από χώρες του τεχνολογικού μπλοκ όπου ανήκει και η δική τους χώρα. Η ασυμβατότητα για μία ακόμα φορά βρίσκεται πάνω και από αυτή την αγορά.

Προβλήματα ασυμβατότητας δεν συναντάμε μόνο εδώ, αλλά ακόμα και στα VCR. Η ταχύτητα του συστήματος VHS σε NTSC format δεν είναι ίδια με αυτή του PAL format. Αρα, και εδώ οι χρήστες κάθε χώρας αντιμετωπίζουν ένα σοβαρό πρόβλημα. Η Sony ήταν η πρώτη εταιρία που πριν από μερικά χρόνια προσπάθησε να λύσει το πρόβλημα ασυμβατότητας, έχοντας την ιδέα να αλλάξει το βιομηχανικό U-Matic VCR format, έτσι ώστε να μπορεί να μετατρέπει την εγγραφή των καναλιών χρωμάτων στην ίδια συχνότητα με αυτή του Pal recorder στη θέση συχνότητας του NTSC. Με τον τρόπο αυτό κατάφερε να κάνει πιο εύκολη την επανάληψη των NTSC tapes σε PAL TV οθόνες. Στη συνέχεια, η εταιρία Pionee πήρε αυτή την ιδέα και έκανε μερικά από τα PAL Laser Disc players να παίζουν δίσκους συστήματος NTSC σε τηλεόραση PAL. Αυτό, φυσικά, ήταν μόνο η αρχή. Στην αγορά σχεδόν αμέσως κυκλοφόρησαν συστήματα VCR από την Panasonic και τη Mitsubishi, τα οποία μπορούσαν να παίζουν κασέτες NTSC σε σύστημα PAL. Το σύστημα αυτό που χρησιμοποίησαν τα VCR ονομάζεται quasi PAL.



Η συμβατότητα, όμως, ακόμα δεν είχε επιτευχθεί πλήρως. Το μέλλον της συμβατότητας και η εξαφάνιση του ασύμβατου κόσμου μας στηρίζεται κυρίως στα νέα συστήματα CD. Τα νέα αυτά συστήματα μπορούν να προσφέρουν παγκόσμια συμβατότητα, μόνο στην περίπτωση που και οι κατασκευαστές επιθυμούν το ίδιο. Αν, μάλιστα, αυτό επιτευχθεί, θα έχουμε έναν κόσμο που θα μπορεί να ανταλλάσσει πληροφορίες και προγράμματα χωρίς δυσκολίες, παρακάμπτοντας τους περιορισμούς των συνόρων και γεφυρώνοντας το υφιστάμενο τεχνολογικό χάσμα.

Ολα αυτά, βέβαια, ακούγονται ωραία και για εμάς τους απλούς χρήστες μια νέα διάσταση και ένας νέος παράδεισος διαφαίνεται. Τι γίνεται, όμως, με τους κατασκευαστές μηχανών; Αυτόματα, δύο νέα ερωτήματα γεννιούνται. Μπορούν οι κατασκευαστές, με την τεχνολογία που γνωρίζουν μέχρι σήμερα, να πραγματοποιήσουν την παγκόσμια συμβατότητα; Δεύτερον θέλουν πράγματι να επιτευχθεί αυτός ο σκοπός;

Οσον αφορά στο πρώτο ερώτημα, όλοι μας πιστεύουμε ότι η σημερινή τεχνογνωσία επαρκεί και μπορεί να πραγματοποιήσει την παγκόσμια συμβατότητα. Εξάλλου, αυτό δεν το αναφέρουμε αυθαίρετα, αφού έχουμε δει πολλές προσπάθειες που, αν συνεχίσουν, σίγουρα θα φέρουν αποτελέσματα.

Αναφέρουμε μερικές από αυτές, οι οποίες πράγματι αποτελούν το προγεφύρωμα μεταξύ των δύο κόσμων, του κόσμου του 525/60 και του κόσμου του 625/50: τα νέα Video CD και CD-i Full Motion Video disc, τα οποία έχουν τη δυνατότητα να συνδυάζουν τη συμπίεση εικόνας και ήχων σε ψηφιακό κώδικα.

Σε αυτό το σημείο, όσον αφορά στο πρώτο ερώτημα που θέσαμε, οι γνώμες διχάζονται, με αποτέλεσμα εμείς που παίζουμε το ρόλο του παθητικού παρατηρητή να μην ξέρουμε τι να πούμε, ενώ μερικές εταιρίες, με την πολιτική που ακολουθούν και με τις ενέργειες στις οποίες προβαίνουν, δείχνουν να θέλουν αυτή την παγκόσμια συμβατότητα. Φυσικά, από το σκηνικό δεν λείπουν και οι εταιρίες που εξυπηρετούνται από αυτή την κατάσταση. Το τι θα γίνει, είναι κάτι που, πράγματι, δεν γνωρίζει κανείς.

Εμείς, πάντως, ως αντικειμενικοί παρατηρητές, το μόνο που έχουμε να σημειώσουμε είναι ότι πράγματι υπάρχει ένα μεγάλο ρεύμα προς τη συμβατότητα που υποστηρίζεται από αρκετές επώνυμες εταιρίες. Με βάση αυτό, πιστεύουμε -ελπίζουμε- ότι σιγά-σιγά θα πραγματοποιηθεί αυτό το μακρινό και άπιαστο όνειρο, που αληθινά αξίζει τον κόπο, καθώς σημαντικό κέρδος θα έχουν τόσο οι εταιρίες όσο και οι χρήστες.



Μεγάλος Διαγωνισμός

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

PIXEL & TELECLUB

ΤΑ ΔΩΡΑ ΜΕ ΤΗ ΣΕΙΡΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΛΗΡΩΘΟΥΝ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΕΞΗΣ:

1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ NEO GEO
2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CD32
3ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
4ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE NEO GEO
5ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MEGA DRIVE + SONIC
6ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ SUPER TECH
7ο-9ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ MASTER SYSTEM + ALEX KID
10ο-12ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MASTER SYSTEM
13ο-17ο ΔΩΡΟ: ΜΙΑ ΔΙΣΚΕΤΑ CD32
18ο-22ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ CARTRIDGE MEGA DRIVE
23ο-32ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ ORIGINAL GAME

ΟΛΑ ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ TELECLUB
ΑΘΗΝΑ: Θησέως 60, Καλλιθέα, Τηλ.: 9574371-2, Fax: 9588503,
ΒΟΛΟΣ: Καρτάλη 100 & Αλεξάνδρας, Τηλ.: (0241) 35449
ΚΑΛΑΜΑΤΑ: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ ΚΑΙΣΑΡΗ 4, Τηλ.: (0721) 94479



Μπορείτε να στέλνετε τα κουπόνια σας (Α' & Β' τεύχη Νοεμβρίου και Δεκεμβρίου) μέχρι και τις 12/1/95 (σφραγίδα ταχυδρομείου).

ΚΑΛΗ ΤΥΧΗ ΚΑΙ ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ!

DON'T FORGET!

Η κλήρωση θα πραγματοποιηθεί στις 17/1/95 και τα αποτελέσματα θα δημοσιευθούν στο τεύχος Φεβρουαρίου 1995.

LEMMINGS 3

Είναι αλήθεια ότι δεν μπορεί κανείς εύκολα να αρνηθεί τη βοήθειά του, όταν τον κοιτάζουν με τα μεγάλα μάτια τους ανάμεσα στα θαλασσιά μαλλιά τους, εκλιπαρώντας για καθοδήγηση, προκειμένου να μην πέσουν στις αμέτρητες παγίδες που η DMA έχει τοποθετήσει στο δρόμο τους. Ο λόγος βέβαια για τα Lemmings, τα οποία μπορεί να τα οδηγήσατε στην κιβωτό τους στο "Lemmings II - The Tribes", αλλά η κιβωτός καταστράφηκε τελικά και έτσι τρεις φυλές που σώθηκαν (η αιγυπτιακή, η κλασική και η σκοτεινή) αναζητούν το δρόμο τους για την πατρίδα. Η σωτηρία τους βρίσκεται στα χέρια σας...

Ηδη, πολλοί από εσάς θα έχουν σκεφτεί ότι μια καινούρια έκδοση των Lemmings σημαίνει ότι ο αριθμός των εντολών που μπορείτε να δώσετε σε ένα μικρό, πράσινο πλασματάκι έχει αυξηθεί, φτάνοντας αισίως σε τριψήφιο αριθμό. Ευτυχώς, όμως, τα πράγματα δεν είναι έτσι. Τα δυνατά προστάγματα έχουν μειωθεί στο ελάχιστο. Συγκεκριμένα, είναι μόνο πέντε χωρίς παραμέτρους, όπως το πόσο μακριά θα φτάσει η βολή του τοξότη, ανάλογα με το πόσο θα διαρκέσει το πάτημα του πλήκτρου του mouse. Η πρόκληση πλέον σε κάθε πίστα δεν βρίσκεται τόσο στο να αναθέσετε σε κάθε lemming τη σωστή αποστολή την κατάλληλη χρονική στιγμή, όσο στο να σκεφτείτε πώς μπορείτε να βρείτε και να χρησιμοποιήσετε τα διάφορα αντικείμενα στην πίστα, τα οποία πλέον δεν είναι απλά σκηνικά ή θανατηφόρες παγίδες, αλλά κρύβουν πολλές εκπλήξεις.

Οι επίδοξοι μεσσίες σίγουρα θα αγαπήσουν το "Lemmings 3", το οποίο εκτός των άλλων διαθέτει ανανεωμένη όψη, με πιο ξεκάθαρα ευμεγέθη γραφικά. Και για να συμπληρώσουμε την ευτυχία τους, αναφέρουμε ότι εντός ολίγου θα ακολουθήσει και άλλο μέρος της οικογένειας Lemmings, το "Lemmings 3D". Περισσότερα μπλε ανθρωπάκια, προσεχώς...





ANIMANIACS

Στα στούντιο των αδελφών Warner, εκατοντάδες γραφίστες σχεδιάζουν κάθε μέρα πάμπολλους χαρακτήρες που θα δώσουν ζωή στα φιλμάκια κινούμενων σχεδίων. Ανάμεσα σε τόσες φιγούρες, δύο ποντίκια αποδείχτηκαν λιγότερο ακίνδυνα από ό,τι φαινόταν αρχικά. Ο Μυαλωμένος και ο Ροζούλης (αυτά είναι τα ο-



νόματά τους) άρπαξαν το εικοσιτετρασέλιδο σενάριο για την επόμενη ταινία της εταιρίας "Ακμή" και το σκόρπισαν στα διάφορα σημεία των στούντιο. Μέσα στον πανικό, εμφανίζονται ο Yakka, ο Wakka και ο Dot, η παρέα δηλαδή των Animaniacs, οι οποίοι αναλαμβάνουν να σώσουν την κατάσταση, συλλέγοντας τις σκόρπιες σελίδες του σεναρίου.

Από το σημείο αυτό και πέρα έχουμε ένα κλασικό παιχνίδι πλατφορμών, με αρκετό τρέξιμο, άλματα από πλατφόρμα σε πλατφόρμα και αναζήτηση αντικειμένων που θα σας βοηθήσουν με τον έναν ή τον άλλον τρόπο στην πορεία σας. Τα άλματα δεν είναι πάντα εύκολα, αφ' ενός λόγω του ότι μερικές φορές πρέπει να είναι απόλυτης ακριβείας, αφ' ετέρου διότι η τρισδιάστατη απεικόνιση που χρησιμοποιείται δεν είναι ακριβώς πρώτης ποιότητας και πολλές φορές θα σας ξεγελάσει, σχετικά με την ακριβή θέση των αντικειμένων. Αυτό το... μικρό πρόβλημα, σε συνδυασμό με την ελαττωματική ανίχνευση συγκρούσεων, επισκιάζει τα υπέροχα γραφικά και τον άνω του μετρίου ήχο. Αν σε όλα αυτά προσθέσουμε και την πλήρη έλλειψη πρωτοτυπίας και έμπνευσης, έχουμε ένα παιχνίδι που μάλλον δεν θα φτάσει τη δημοτικότητα του τηλεοπτικού αντιστοίχου του.



VITAL LIGHT

Η πόλη Ramron είναι μία από τις τυπικές μητροπόλεις του αύριο: αχανής, γεμάτη ψηλά κτίρια, με προηγμένη τεχνολογία, εντατικούς ρυθμούς ζωής και υψηλό δείκτη εγκληματικότητας. Αυτό όμως που συμβαίνει μερικά μέτρα κάτω από την επιφάνεια του εδάφους της σίγουρα είναι μοναδικό ανάμεσα στις μητροπόλεις.

Κάτω από την πόλη, λοιπόν, υπάρχει ένα ολόκληρο δίκτυο από διαδρόμους, περίπλοκα συνδεδεμένους, ένας αληθινός λαβύρινθος χωρισμένος σε 75 κομμάτια. Στο πρώτο από αυτά θα βρούμε τον Zeeram, ένα περίεργο κατασκεύασμα, εξοπλισμένο με πέντε όπλα λέιζερ διαφορετικού χρώματος. Οι κάτοικοι της Ramron δεν φαίνεται να συμπαθούν ιδιαίτερα τον Zeeram, γιατί συνεχώς ρίχνουν μεγάλους ογκόλιθους στο λαβύρινθο, ελπίζοντας να τον πετύχουν.

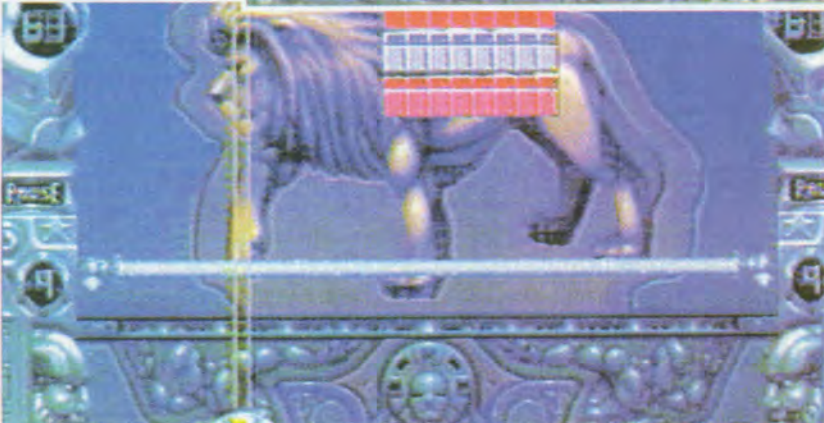
Αυτός όμως καταφέρνει να τους αποφεύγει και προσπαθεί να φτάσει στην έξοδο του 75ου κομματιού του λαβυρίνθου. Οι ογκόλιθοι αποτελούν πρόβλημα για τον Zeeram, γιατί ακόμα και αν δεν τον σκοτώνουν, του φράζουν οπωσδήποτε το δρόμο. Στο σημείο αυτό φαίνεται η χρησιμότητα των λέιζερ.

Αρκεί να πυροβολήσει έναν ογκόλιθο με ένα λέιζερ και αυτός θα αλλάξει χρώμα. Οταν όλοι οι ογκόλιθοι μιας στοίβας αποκτήσουν το ίδιο χρώμα, η στοίβα εξαφανίζεται και ο δρόμος ανοίγει.

Τα πράγματα βέβαια δεν είναι τόσο απλά όσο ακούγονται, διότι το χρώμα που θα πάρει ένας ογκόλιθος εξαρτάται τόσο από το τρέχον χρώμα του όσο και από το χρώμα του λέιζερ που θα χρησιμοποιήσετε. Επιπλέον, όσο περνούν τα επίπεδα, η βροχή των ογκόλιθων γίνεται πιο δυνατή (οπότε πρέπει να είστε όλο και πιο γρήγοροι), οι διάδρομοι παρουσιάζουν χάσματα που πρέπει να γεφυρώσετε, ο δρόμος σας φράζεται από διάφορα εμπόδια κ.λπ.

Πρόκειται για μία ακόμη παραλλαγή του Tetris, γρήγορη, εθιστική και έξυπνη, που ζητάει το χρόνο σας. Μάλλον αξίζει να το δοκιμάσετε.





SIM CITY 2000

"Καλημέρα σας, κύριε Δήμαρχε. Βλέπω ότι η πόλη σας δείχνει όμορφη όσο ποτέ". "Αγαπητέ μου, προσπαθούμε. Σε λίγο θα ξεκινήσουμε και έργα για το μετρό και πολλά άλλα ακόμη, όλα για το καλό των πολιτών". Νομίζατε λοιπόν ότι είστε έτοιμος να αναλάβετε καθήκοντα δημάρχου, αφού τα είχατε καταφέρει στο SimCity, έτσι δεν είναι; Λοιπόν, οι εξετάσεις έχουν δυσκολέψει και καλείστε στο νέο εξεταστικό κέντρο, το SimCity 2000, να αποδείξετε την ικανότητά σας. Καθώς απαιτούνται πολλές εγκαταστάσεις για τις εξετάσεις αυτές, τα εξεταστικά κέντρα θα περιοριστούν στις Amiga 1200 με 3MB μνήμη και άνω, στις Amiga 4000 και στα PCs, οπότε οι κάτοικοι άλλων περιοχών θα πρέπει να μετακινηθούν στο πλησιέστερο εξεταστικό κέντρο, προκειμένου να συμμετάσχουν στις εξετάσεις.



Η εξεταστέα ύλη είναι λίγο-πολύ η ίδια: χτίζετε μια πόλη με οικιστικές, βιομηχανικές και διοικητικές ζώνες, ρυθμίζετε τα έργα που πρέπει να εκτελεστούν, καθορίζετε τους φόρους που θα πληρώνουν οι κάτοικοι, επιμελείστε του συγκοινωνιακού δικτύου κ.λπ. Μπορείτε βέβαια να είστε επεκτατικοί - αντί να συγκεντρώσετε 1.000.000 κατοίκους σε λίγα τετραγωνικά εκτάρια, απλώστε τους σε μικρότερες πόλεις που θα επικοινωνούν μεταξύ τους.



Γενικά, το SimCity 2000 κινείται στη φιλοσοφία του προκατόχου του, με τη διαφορά ότι μπορείτε να ρυθμίσετε περισσότερες λεπτομέρειες, υπάρχουν περισσότερα έργα που μπορείτε να εκτελέσετε και πιο πολλά προβλήματα να λύσετε. Πλαισιώστε αυτή την πλοκή με πολύ όμορφα γραφικά, που δίνουν μια σωστή ισομετρική αίσθηση, σωστά επιλεγμένα ηχητικά εφέ και τη γνωστή, εξαιρετική αίσθηση του παιχνιδιού που έδινε το SimCity και θα έχετε μια πλήρη εικόνα για το νέο δημιούργημα της Maxis. Φορέστε το ημίψηλό σας και ξεκινήστε...

CHAOS CONTROL

Όταν οι επιστήμονες της ΝΑΣΑ εξόπλιζαν τον Pioneer 10 με μηχανήματα που θα μετέδιδαν την εικόνα των ανθρώπων και τις συντεταγμένες της Γης, απέβλεπαν στο να έρθουμε σε επαφή με άλλους κόσμους προηγμένης τεχνολογίας. Ο εν λόγω στόχος επιτεύχθηκε εν μέρει, μια και η φυλή Kesh Rahn έλαβε το μήνυμα, αλλά δυστυχώς έχει ως σκοπό να το χρησιμοποιήσει μόνο και μόνο για να καταστρέψει τη Γη. Εσείς, μέλος των Δυνάμεων Διαστημικής Αμυνας, είστε η μοναδική ελπίδα του γαλάζιου πλανήτη και πρέπει ολομόναχος να αντιμετωπίσετε τις εχθρικές δυνάμεις, σε ένα σενάριο τριών αποστολών.

Στην πρώτη αποστολή πρέπει να εξοντώσετε τους στρατιώτες του εχθρού που έχουν εισβάλει στο Μανχάταν, κάτι που θα επιτρέψει και στους κατοίκους των σεληνιακών βάσεων να επιστρέψουν στη Γη. Στη δεύτερη αποστολή προσπαθείτε να εντοπίσετε και να εξουδετερώσετε τον ιό που οι Kesh Rahn "κόλλησαν" στον κεντρικό υπολογιστή της Διαστημικής Αμυνας, στερώντας έτσι από τη γήινη άμυνα πολύτιμες υπηρεσίες. Ο μόνος τρόπος να εξουδετερωθεί ο ιός είναι μέσω ενός κυκλώματος ιδεατής πραγματικότητας. Η τρίτη αποστολή θυμίζει κάπως τον "Πόλεμο των Αστρων". Μόνος σας θα πρέπει να αντιμετωπίσετε ολόκληρη την εχθρική αρμάδα, να τους νικήσετε και τέλος να καταστρέψετε τη ναυαρχίδα τους, η οποία - όπως θα υποθέσατε - δεν είναι εύκολος αντίπαλος.

Το "Chaos Control" προβάλλει αρκετά εύγλωττα τις δυνατότητες που προσφέρει το CD-I στον τομέα της διασκέδασης. Ακόμη μερικοί τέτοιοι τίτλοι και θα έχουμε όλοι αρκετούς λόγους να αποκτήσουμε ένα.



SUPER PUNCH-OUT

Κυρίες και κύριοι, βρισκόμαστε στην αρένα του SNES, όπου σε λίγο θα αρχίσει ο φετινός γύρος αγώνων για την ανάδειξη του πρωταθλητή. Θα ξεκινήσουμε με τα προκριματικά, όπου θα συμμετέχουν ερασιτέχνες και οι νικητές του γύρου θα προχωρήσουν στον τοπικό επαγγελματικό γύρο. Μόνο οι καλύτεροι, τέλος, θα συμμετάσχουν στον τελικό γύρο, που θα αναδείξει το νέο βασιλιά του ρινγκ. Το κοινό έχει κατακλύσει το γήπεδο από νωρίς και ζητωκραυγάζει συνεχώς. Το καμπανάκι όμως χτυπάει, οπότε ας περάσουμε στον αγώνα...



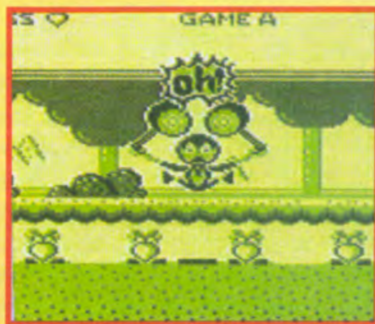
Ο ήρωάς μας επιτίθεται στον αντίπαλο με ένα κροσέ, αλλά αυτός τον αποφεύγει και τον ρίχνει στα σχοινιά. Ο ήρωάς μας βρίσκεται σε δύσκολη θέση, αλλά χρησιμοποιεί το "mad mode" και χτυπάει τον αντίπαλό του συνεχώς. Διαδοχικά αριστερά και δεξιά χτυπήματα στο πρόσωπο του κακού και το "S" στο κάτω μέρος της οθόνης ανάβει, δείχνοντας ότι μπορεί να χρησιμοποιηθεί το σούπερ χτύπημα. Ο ήρωάς μας το αντιλαμβάνεται και με ένα δυνατό, δεξί ντιρέκτ ξαπλώνει τον αντίπαλό του στο καναβάτσο... Ο διαιτητής μετράει... και ο αγώνας λήγει, κυρίες και κύριοι. Ο διαιτητής σηκώνει το χέρι του ήρωά μας, ανακηρύσσοντάς τον νικητή. Διακόπτουμε για κριτική και θα είμαστε μαζί σας σε λίγο, με τον επόμενο αγώνα.

Μπορεί η Nintendo να αφαίρεσε το όνομα του Mike Tyson από το Punch-Out!, αλλά η κεντρική ιδέα είναι παρούσα: 12 μποξέρ, διαρκώς αυξανόμενης δυναμικότητας, σας φράζουν το δρόμο για τον τίτλο. Βρείτε τα αδύνατα σημεία και τα αντίδοτα στα χτυπήματα του καθενός (και κυρίως στο σούπερ χτύπημά του) και βαδίστε βήμα-βήμα προς την κορυφή. Ολα αυτά συμβαίνουν μέσα σε έξοχα ψηφιοποιημένα γραφικά και ηχητικά εφέ, ενώ παράλληλα η δράση είναι έντονη και εθιστική. Αν η όρεξή σας ζητάει πολύ ξύλο, το Super Punch-Out είναι ακριβώς το παιχνίδι που ψάχνατε.



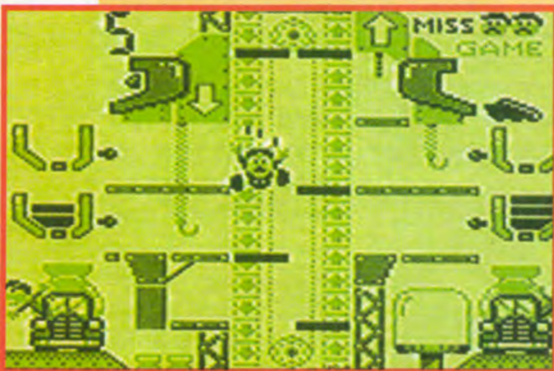
Επιστρέφουμε λοιπόν στην αρένα του SNES, για το δεύτερο αγώνα μεταξύ του πρωταθλητή μας και...

GAME BOY GALLERY



Περίπου 15 χρόνια πριν, είχαν κάνει την εμφάνισή τους τα πρώτα φορητά ηλεκτρονικά παιχνίδια, με πρωτόγονα γραφικά και στοιχειώδες gameplay. Εκτοτε η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχει σίγουρα προοδεύσει, αλλά κάποιοι στη Nintendo έκριναν σκόπιμο να ξεσκονίσουν τα παλιά μπαούλα και να ανασύρουν μερικά παλιά κομμάτια, τα οποία τώρα προσφέρονται σε ένα πακέτο των 5, για το Game Boy και με τον τίτλο "Game Boy Gallery". Ας εξετάσουμε όμως αναλυτικά τα πέντε συστατικά.

Καταρχήν, έχουμε το "Ball", όπου προσπαθείτε να κρατήσετε τρεις μπάλες στον αέρα για όσο το δυνατόν μεγαλύτερο χρονικό διάστημα. Στη συνέχεια έχουμε το "Vermin", όπου ένα μυστήριο πλάσμα προσπαθεί να κρατήσει τους αρουραίους μακριά από τα ραπανάκια του, εκσφενδονίζοντας διάφορα αντικείμενα εναντίον τους. Ακολούθως συναντάμε το Flagman, στο οποίο πρέπει να θυμάστε ακολουθίες από σημαίες με διάφορους προσανατολισμούς. Κατόπιν περνάμε στο "Manhole", όπου πρέπει να φροντίζετε ώστε να μην πέφτουν οι περαστικοί στα βάραθρα, μετακινώντας γέφυρες στα κατάλληλα σημεία. Τέλος, βρίσκουμε το "Cement Factory", όπου πρέπει να κατευθύνετε την παραγωγή τσιμέντου στα σωστά φορτηγά.



Αν όλα αυτά μοιάζουν απλά και ανιαρά, αυτό συμβαίνει διότι έτσι είναι πραγματικά, με ενδεχόμενη ύπαρξη περιόδου ενδιαφέροντος, όχι όμως μεγαλύτερης της μίας ώρας. Ο ήχος είναι κακός έως ανύπαρκτος, ενώ τα γραφικά φαίνεται να φτιάχτηκαν από έναν ταλαντούχο καλλιτέχνη τριών χρόνων. Η στιγμή αυτή απέχει πολύ από την καλύτερη της Nintendo...

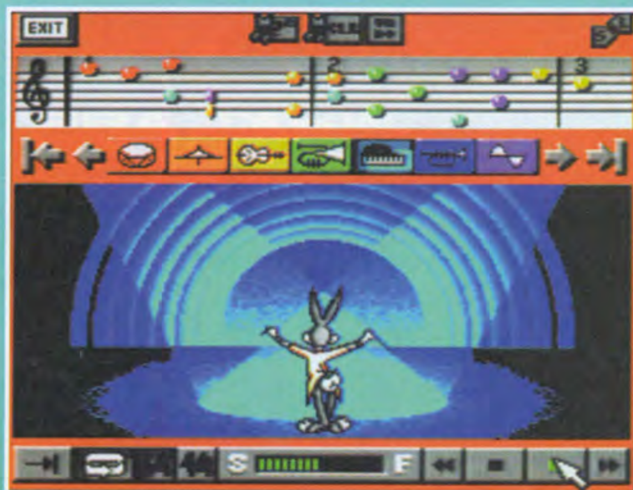
LOONEY TUNES ANIMATION FACTORY



"Ε,τι τρέχει γιατρέ;". "Κάνε θτην άκρη αθήμαντε, εγώ είμαι ο θταρ τηθ βραδιάθ. Ο μικρόθ θα φτιάκθει ένα φιλμ με εμένα, έτθι δεν είναι, μικρέ;"

Μπορεί ο Μπαγκς και ο Ντάφυ να μαλώνουν όσο θέλουν (διόλου ασυνήθιστο άλλωστε) και δεν αποκλείεται στη διαμάχη να εμπλακούν και άλλοι χαρακτήρες των στούντιο Warner, όπως ο Συλβέστρος, ο Πόρκυ ή ο δαίμονας της Τασμανίας, αλλά στο "Looney Tunes Animation Factory" η επιλογή του σεναρίου και των πρωταγωνιστών όπως και η σκηνοθεσία είναι αποκλειστικά δικό σας θέμα. Διαλέξτε τους αγαπημένους σας χαρακτήρες από τη σειρά "Looney Tunes" και σχεδιάστε τα δικά σας καρτούν, τα οποία μπορείτε να επενδύσετε με πλούσια ηχητικά εφέ από την εκτεταμένη βιβλιοθήκη του cartridge. Οταν το δημιούργημά σας είναι έτοιμο, καθίστε αναπαυτικά και αφήστε τη δράση να εκτυλιχθεί στην οθόνη. Οι πιο ταλαντούχοι από εσάς μπορούν να δημιουργήσουν και τους δικούς τους χαρακτήρες, χάρη στο σχεδιαστικό πρόγραμμα που περιλαμβάνεται στο cartridge, ή να συνθέσουν τα δικά τους μουσικά κομμάτια.

Οπως καταλάβατε, το "Looney Tunes Animation Factory" δεν είναι ακριβώς ένα παιχνίδι, τουλάχιστον με τη συνήθη έννοια, αλλά αν σας αρέσουν τα κινούμενα σχέδια και νιώθετε δημιουργικοί, σίγουρα θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για πολύ καιρό. "That's all folks".



ACTRAISER 2

Στο "Actraiser" για μία ακόμη φορά τα καταφέρατε καλά. Για μία ακόμη φορά στείλατε τον αντίπαλό σας πίσω στα βάθη των σκοταδιών όπου ανήκει. Για μία ακόμη φορά ξεχάσατε ότι, αν δεν εξοντώσετε πλήρως τον εχθρό, θα τον βρείτε μπροστά σας, πιο επικίνδυνο παρά ποτέ...

Ο Tanzra – αυτός είναι ο αντίπαλός σας – επέστρεψε λοιπόν, ορκισμένος να πάρει εκδίκηση και να εγκαθιδρύσει τη βασιλεία του, βοηθούμενος από φαντάσματα, βρικόλακες και άλλα συναφή είδη. Εσείς θα πρέπει να ξεκινήσετε οπλισμένοι μόνο με το ιερό ξίφος σας, αλλά και αρκετές μαγικές ικανότητες, και να διασχίσετε τα επίπεδα του παιχνιδιού, για να αναμετρηθείτε τελικά με τον Tanzra και να απαλλάξετε οριστικά τον κόσμο από την παρουσία του.



Οπως είπαμε όμως, ο Tanzra έχει την υψηλή συνοδεία και άλλων σκοτεινών πνευμάτων, που θα κάνουν ό,τι περνάει από το χέρι τους για να τερματιστεί η διαδρομή σας όσο το δυνατόν νωρίτερα. Για τις περισσότερες περιπτώσεις ένα χτύπημα με το σπαθί είναι αρκετό για να φύγει το... εκτόπλασμα, αλλά μερικοί κακοί, συμπεριλαμβανομένων και των φρουρών των επιπέδων, θα σας κουράσουν περισσότερο. Πατώντας κάτω και fire στη μέση του άλματος, θα μεταμορφωθείτε σε μια πύρινη γλώσσα που καταστρέφει ό,τι βρει στο πέρασμά της – πολύ χρήσιμο στις δύσκολες καταστάσεις και τις κατηφόρες, όπου δεν ξέρετε τι σας περιμένει στη συνέχεια. Στις πολύ δύσκολες καταστάσεις μπορείτε να ψιθυρίσετε τα μαγικά λόγια και να δείτε τα πνεύματα του καλού να θριαμβεύουν επί των υποχθόνιων αντιπάλων τους.

Το "Actraiser 2" είναι ένα κλασικό παιχνίδι πλατφορμών, ωστόσο η εκτέλεσή του είναι πολύ καλή (ειδικότερα τα γραφικά είναι θαυμάσια) και η αίσθηση παιχνιδιού κυμαίνεται στα ίδια υψηλά επίπεδα. Αν ψάχνετε για απλή και σίγουρη διασκέδαση, δεν θα σας απογοητεύσει.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΚΑΙ ΤΑ ΧΕΙΡΟΤΕΡΑ ΤΟΥ 1994

Πολλά παιχνίδια κυκλοφόρησαν τη χρονιά που πέρασε. Αρκετά από αυτά άξιζαν τα λεφτά που δώσαμε, ενώ για άλλα κλαίγαμε τα χρήματά μας.

• του U. Grelloni

Σε αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μια έρευνα που έγινε από έγκυρο ξένο περιοδικό του χώρου για τα καλύτερα και τα χειρότερα παιχνίδια της χρονιάς που πέρασε. Σε αρκετά μάς βρίσκει και εμάς σύμφωνους, αλλά, όπως ήταν φυσικό, σε μερικά έχουμε τις διαφωνίες μας, όπως επίσης μπορείτε να έχετε και εσείς τις δικές σας. Βλέπετε, γούστα είναι αυτά.

ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Ασφαλώς και θα το καταλάβατε. Δεν είναι άλλο από το καταπληκτικό Donkey Kong Country της Nintendo. Ενα παιχνίδι που δείχνει την εξέλιξη των παιχνιδιών τους επόμενους μήνες.

SUPER NES

Το Donkey Kong Country. Η Nintendo πρέπει να αισθάνεται υπερήφανη με τέτοια παιχνίδια.

SEGA CD

Το καταπληκτικό Ground Zero Texas της Sony Imagesoft. Ενα παιχνίδι με ψηφιοποιημένη εικόνα, άπειρους εξωγήινους προς εξόντωση και αρκετή δράση για σας.

3DO

Το Road Rash της Electronic Arts. Αληθινή μουσική από τα συγκροτήματα Soundgarden, Paw και Therapy αγώνες ταχύτητας με μοτοσικλέτες, τρομερά ψηφιοποιημένα γραφικά και πάρα πολλά χρώματα. Ενα παιχνίδι που πραγματικά δείχνει τις δυνατότητες του μηχανήματος.

NEO-GEO

Ασφαλώς και θα περιμένατε κάποιο beat'em up παιχνίδι, και δεν έχετε άδικο.
Λοιπόν, τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού της χρονιάς που πέρασε παίρνει το The King of Fighters '94 της SNK.



MEGA DRIVE

Το Earthworm Jim της Playmates. Είναι πουλί, είναι αεροπλάνο; Οχι, είναι απλώς ένα σκουλήκι που κατάφερε να κερδίσει τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού για το Mega Drive για το 1994.

ATARI JAGUAR

Το αμερικανικό περιοδικό ψήφισε για καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς το Tempest 2000 της Atari. Ενα παιχνίδι που εμφανίστηκε πρώτα στα ηλεκτρονικά και στη συνέχεια μεταφέρθηκε στο Jaguar. Το Pixel πιστεύει ότι τα καλύτερα παιχνίδι του Jaguar ήταν το Alien vs Predator και το Doom της Atari.

GAME BOY

Ο πασίγνωστος ήρωας Donkey Kong. Το γνωρίσαμε και το αγαπήσαμε πριν από αρκετά χρόνια στις αίθουσες των ηλεκτρονικών. Σήμερα, το παιχνίδι εμφανίστηκε στο Game Boy αλλά και στην έκδοση για Super Game Boy, πράγμα που σημαίνει περισσότερα χρώματα στην ασπρόμαυρη κονσόλα της Nintendo.

GAME GEAR

Οι Αμερικανοί ψήφισαν το Bubble Bobble της Taito. Οι Ελληνες ψηφίζουν το Lion King της Walt Disney.

PHILIPS CD-I

Το Burn Cycle της Philips. Ενας από τους καλύτερους interactive CD-ROM τίτλους για το μηχάνημα. Πολλή δράση, ψηφιοποιημένες εικόνες μέσα στο παιχνίδι και real-time video.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ BEAT'EM UP ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Οι Αμερικανοί ψήφισαν το "The King of Fighters '94" του Neo-Geo. Αρκετά καλό παιχνίδι, αλλά για λίγους χρήστες. Ετσι, εμείς εδώ στην Ελλάδα ψηφίζουμε το Mortal Kombat II της Acclaim.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ SHOOT'EM UP ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Το R-Type III της Jaleco. Πραγματικά, όλη η σειρά R-Type είναι μοναδική. Εμάς πάντως μας άρεσε και το Crescent Galaxy για το Jaguar.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Ασφαλώς το βραβείο πάει στο NBA JAM της Acclaim, το καλύτερο παιχνίδι μπάσκετ. Προσφέρει δράση, πλάκα, απίθανες φάσεις και έχει το πλεονέκτημα ότι παίζουν και δύο παίκτες.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ DRIVING ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Το Road Rash της Electronic Arts. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καταπληκτικά. Τρομερά γραφικά, ταχύτητα και αληθινή μουσική από γνωστά συγκροτήματα. Πάντως, εμάς μας άρεσε και το Virtua Racing για το Mega Drive.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ RPG ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Τη χρονιά που πέρασε, τον τίτλο του καλύτερου παιχνιδιού κέρδισε το Final Fantasy III. Το παιχνίδι ξεχώρισε για το νέο τρόπο χειρισμού και για τα καταπληκτικά γραφικά που διαθέτει.

ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΕΟΣ ΗΡΩΑΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Μα, είναι ποτέ δυνατόν; Ενα σκουλήκι ο καλύτερος ήρωας της χρονιάς; Και όμως είναι, αν αυτό το σκουλήκι είναι ο Earthworm Jim της Playmate.

ΤΟ ΠΙΟ ΑΙΜΟΒΟΡΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Μα ασφαλώς και είναι το Mortal Kombat II της Acclaim. Ενα παιχνίδι που δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις!

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΘΕΜΑ ΣΕ CARTRIDGE

Οταν η μουσική επένδυση του παιχνιδιού είναι καταπληκτική, τότε ανεβάζει και τη γενική εντύπωση του παίκτη γύρω από το παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει στο καταπληκτικό RPG Final Fantasy III.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΜΟΥΣΙΚΟ ΘΕΜΑ ΣΕ CD

Αν έχετε το Road Rash, ενώστε την κονσόλα σας στο στερεοφωνικό σας και ανοίξτε τέρμα τον ήχο. Τέτοια rock κομμάτια αποκλείεται να βρείτε σε άλλο παιχνίδι.

ΚΑΛΥΤΕΡΑ ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Το Sparkster της Konami στην έκδοση για SNES διαθέτει τα πιο εντυπωσιακά ηχητικά εφέ.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ANIMATION ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ασφαλώς και περιμένατε ότι και αυτό το βραβείο θα πήγαινε στο παιχνίδι της Nintendo, το Donkey Kong Country.

Οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι τόσο ρεαλιστικές, λες και είναι ζωντανοί.

ΧΕΙΡΟΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΑΙΝΙΑΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αχ, καημένε μου, κύριε Stallone, τι σου έμελλε να πάθεις. Πήγες στο Βιετνάμ και τα έκανες γυαλιάκαρφιά.

Ανέβηκες στο ρινγκ και έγινες πρωταθλητής, και τώ-

ρα έρχεται η Sony και καταφέρνει με το παιχνιδάκι της το Cliffhanger να σε θάψει 8 μέτρα κάτω από το χιόνι!



ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΑΙΝΙΑΣ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το τρίτο επεισόδιο της σειράς Star Wars, το Super Return of the Jedi της JVC παίρνει το βραβείο της πιο πετυχημένης μεταφοράς ταινίας σε παιχνίδι.
Ενα παιχνίδι με τρισδιάστατα σκηνικά, 19 επίπεδα και τον αγαπημένο σας Luke. Ολα αυτά σε ένα cartridge 16Megs.

ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΔΙΠΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Το καλύτερο δίδυμο της χρονιάς που πέρασε χαρακτηρίστηκε το δίδυμο Donkey Kong και Diddy Kong από το καταπληκτικό παιχνίδι της Nintendo, το Donkey Kong Country.

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ GAMERS CLUB

SUPER NES		MEGA DRIVE	
BATTLETOADS	9900	WORLD OF ILLUSION	9900
FLASHBACK	9900	TERMINATOR	9900
F-ZERO	9900	SKITCHIN	9900
ST. FIGHTER II TURBO	10900	ROCKET KNIGHT ADV.	9900
TINY TOONS	10900	FAERY TALE ADV.	9900
ROBOCOP 3	10900	ARCH RIVALS	9900
ALIEN 3	10900	CORPORATION	10900
POWER MONGER	10900	CAPTAIN PLANET	10900
BUBSY	10900	KID CHAMELEON	10900
MR NUTZ	10900	AQUATIC GAMES	10900
TURTLES IN TIME	10900	SMASH TV	10900
WOLFCHILD	10900	STREETS OF RAGE	10900

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ TELECLUB

SUPER NES		MEGA DRIVE	
CHUCK ROCK	4900	TURBO OUTRUN	4900
ROYAL RUMBLE	4900	MORTAL KOMBAT	9900
LEMMINGS	8900	SONIC SPINBALL	6900
R-TYPE	6900	TEAM USA	6900
DRAGONS LEAR	6900	PIT FIGHTER	6900
WING COMMANDER	6900	INDIANA JONES	6900
BATTLETOADS	6900	SUPER KICK OFF	6900
TOTAL CARNAGE	8900	TERMINATOR 2	6900
MORTAL KOMBAT	8900	ULTIMATE SOCCER	8900
THE LAWNMOWER MAN	8900	JURASSIC PARK	8900
FATAL FURY	8900	ALIEN 3	8900
		TURTLES TURN. FIGHTERS	8900

Ο ΠΙΟ ΑΓΕΝΗΣ ΗΡΩΑΣ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Ενας ήρωας που σκαλίζει τη μύτη του, του τρέχουν οι μύξες του, που σιχαίνεσαι και μόνο να τον βλέπεις, δεν μπορεί να είναι άλλος από τον Boogerman της Interplay.

Σε αυτό τον τύπο κάποιος πρέπει να μιλήσει για το... σαπούνι.

Αρκετά ενδιαφέροντα όλα αυτά, δεν βρίσκετε; Στο επόμενο τεύχος θα έχουμε ένα ειδικό αφιέρωμα σε όλες τις κονσόλες που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, με όλα τα τεχνικά τους χαρακτηριστικά (χρώματα, επεξεργαστές, ήχος, αναλύσεις κ.λπ.), και όλες τις τιμές λιανικής.

Αποφασίσαμε αυτή την παρουσίαση γιατί συνέχεια ζητάτε με γράμματά σας τεχνικά στοιχεία και τιμές. Γι' αυτό μη μας χάσετε, γιατί δεν θα σας ξαναδοθεί η ευκαιρία να βρείτε όλες τις κονσόλες και τα πλήρη στοιχεία τους συγκεντρωμένα σε ένα άρθρο.

Ως τότε χαρείτε τα παιχνίδια που αγοράσατε, ρίξτε μια ματιά στις προσφορές των καταστημάτων που παρουσιάζουμε σήμερα -ίσως βρείτε κάτι που να σας ενδιαφέρει- και να είστε ψύχραιμοι!

ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΤΑ ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD



1ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD PEN-PAD PDA-600

Ηλεκτρονικό organizer με γραφίδα. Διαθέτει μνήμη για τηλέφωνα, διευθύνσεις, υπενθυμίσεις κ.λπ., calculator, alarm, παγκόσμια ώρα. Δυνατότητα σύνδεσης με Η/Υ, fax και εκτυπωτή. Δέχεται κάρτες PCMCIA για αύξηση μνήμης και σκληρό δίσκο για εισαγωγή προγραμμάτων. Επίσης μετατρέπεται σε μεταφραστή, επεξεργαστή κειμένου κ.λπ.



2ο ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMSTRAD NOTEPAD NC-100

Υπολογιστής χειρός με επεξεργαστή κειμένου, ημερολόγιο, μνήμες διευθύνσεων, τηλεφώνων κ.λπ., ρολόι, calculator, σειριακή και παράλληλη θύρα.



3ο, 4ο, 5ο, 6ο ΔΩΡΟ:
ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΡΑΔΙΟΚΑΣΕΤΟΦΩΝΟ WALKMAN AMSTRAD PS-180

Stereo FM/AM ραδιόφωνο, κασετόφωνο, autoreverse, dynamic Bass-boost ακουστικά και clip για τοποθέτηση στη ζώνη.

ΝΑΙ! Τα δώρα της **Amstrad** σας περιμένουν. Στείλτε τα κουπόνια με τις σωστές απαντήσεις μέχρι και τις 10/1/95 (σφραγίδα ταχυδρομείου) στα γραφεία του **PIXEL** και κάντε μία ευχή να **κερδίσετε**...

Η ΚΛΗΡΩΣΗ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΤΙΣ 16/1/95. ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ 1995.

ΚΑΛΗ ΧΡΟΝΙΑ ΣΕ ΟΛΟΥΣ!!!

ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ AMSTRAD HELLAS: Πολυτεχνείου 12, Αθήνα, Τηλ.: 5230742, Fax: 5228054

RIS
OF THE

Το όνειρο έγινε πραγματικότητα. Το Rise of the Robot είναι εδώ. Ο,τι καλύτερο φανταζόμασταν και κυρίως από πλευράς γραφικών beat'em up!

● ΤΟΥ U. GRELLONI

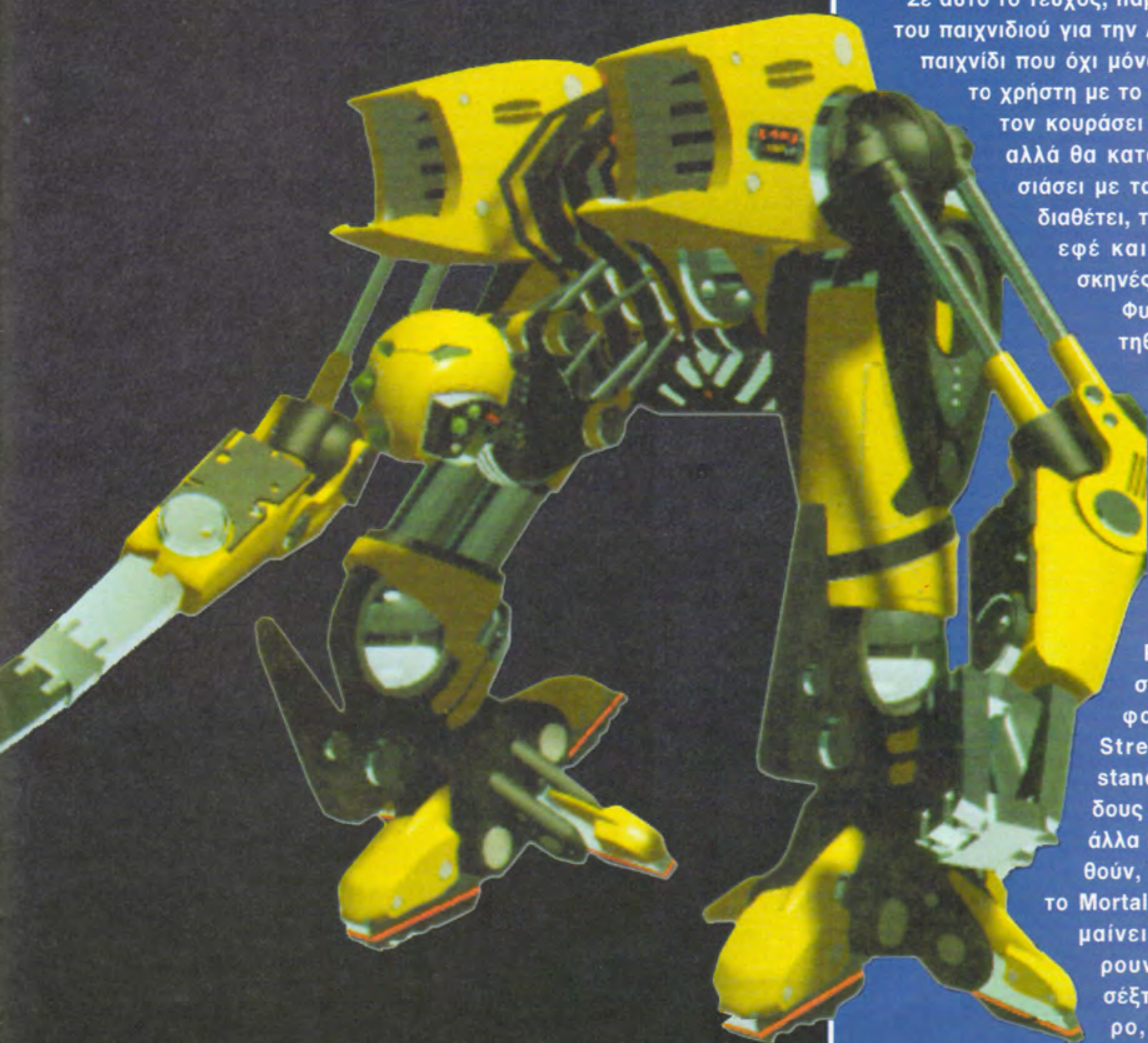
SE ROBOTS

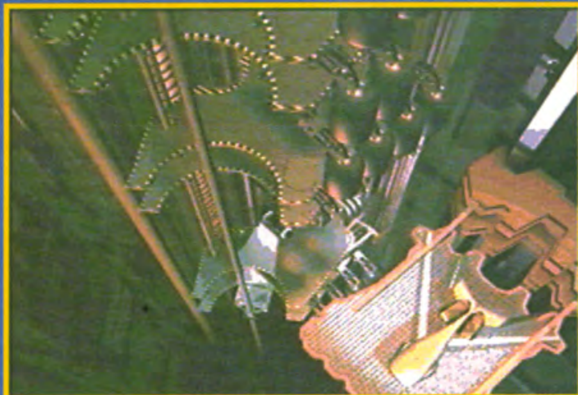
SPECIAL REVIEW

Χρειάστηκαν δύο ολόκληρα χρόνια για την ολοκλήρωση αυτής της παραγωγής και σήμερα μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι το Rise of the Robots, ξεπερνώντας ακόμη και τη σειρά των Street Fighters, είναι ένα από τα πιο πολυσυζητημένα παιχνίδια "ξύλου", τα λεγόμενα Beat'em ups. Πρόκειται για ένα από τα ελάχιστα παιχνίδια που μπορούμε να το βρούμε στις εξής 11 πλατφόρμες: Amiga 500, Amiga 1200, CD32, PC, PC CD-ROM, Mega Drive, Super Nes, 3DO, CD-I, Mega CD και Coin-Op.

Σε αυτό το τεύχος, παρουσιάζουμε την έκδοση του παιχνιδιού για την A1200 και το CD32. Ενα παιχνίδι που όχι μόνο δεν θα προβληματίσει το χρήστη με το χειρισμό του και δεν θα τον κουράσει με διάφορους γρίφους, αλλά θα καταφέρει να τον εντυπωσιάσει με τα υπέροχα γραφικά που διαθέτει, τα καταπληκτικά ηχητικά εφέ και τις άψογες animated σκηνές.

Φυσικά, εύλογα θα αναρωτηθείτε γιατί το επιλέξαμε, αφού δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερο να προσφέρει. Η ερώτησή σας θα απαντηθεί επίσης με ερώτηση: Το Street Fighter είχε να προσφέρει τίποτα περισσότερο από αυτό που προσέφερε το Rise; Σίγουρα η απάντηση είναι όχι. Σας πληροφορούμε όμως ότι το Street Fighter έθεσε τα standards σε αυτού του είδους τα παιχνίδια, με όλα τα άλλα Beat'em ups να ακολουθούν, μεταξύ των οποίων και το Mortal Kombat. Αυτό δεν σημαίνει ότι είχαν να προσφέρουν κάτι καινούριο! Προσέξτε, δεν είπα κάτι καλύτερο, απλά κάτι καινούριο.





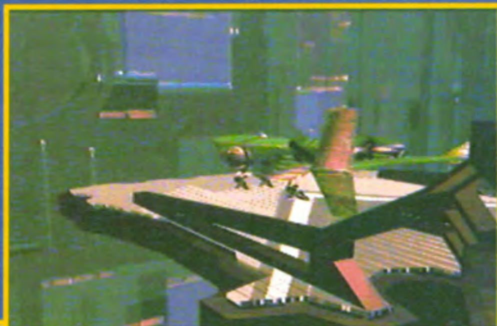


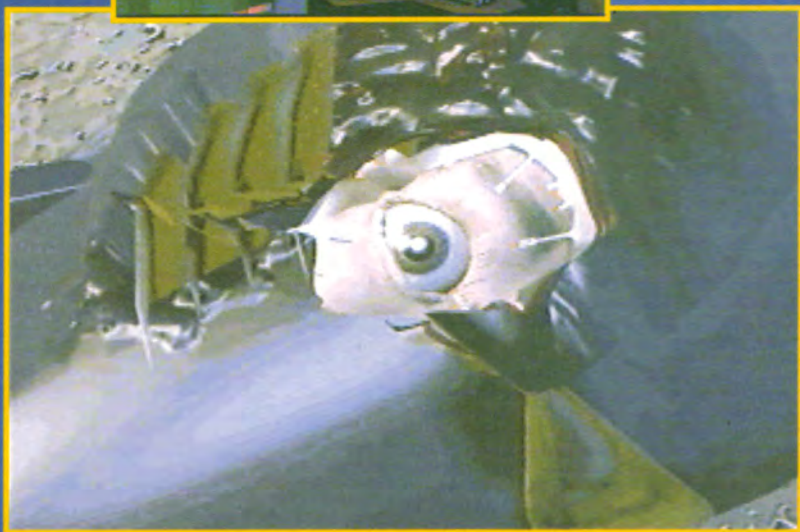
Και όμως, γύρω από αυτούς τους τίτλους έγινε χαμός, πλήθος σελίδων σε περιοδικά του χώρου, αφιερώματα, διαφημίσεις (μέχρι και τα μέσα ενημέρωσης είχαν ασχοληθεί για κάποιο διάστημα), ειδικά βιβλία με κινήσεις, μπλουζάκια και τόσα άλλα.

Βλέπετε, πίσω από όλα αυτά υπάρχουν μεγάλα οικονομικά συμφέροντα καθώς εταιρίες ολόκληρες στηρίζονται σε έναν τίτλο. Αυτός είναι άλλωστε και ο λόγος που ακολούθησαν τόσες συνέχειες.

ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

Προτού προχωρήσουμε στα ενδότερα του παιχνιδιού, θα αναφερθούμε στις τεχνικές και τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν για να κατασκευαστεί αυτό το παιχνίδι. Το Rise of the Robots είναι ένα παιχνίδι "νέας γενιάς" με πάρα πολλά χρώματα και γραφικά υψηλής διακριτικότητας. Το Rise of the Robots κατασκευάστηκε χρησιμοποιώντας το Auto Desk 3-D Studio. Τόσο τα αντικείμενα του παιχνιδιού όσο και τα sprites των robots δημιουργήθηκαν από τους σχεδιαστές/προγραμματιστές της Mirage και αποτελούν συνδυασμό εκατοντάδων απλών γεωμετρικών σχημάτων όπως σφαίρες, τετράγωνα, κύλίιδροι κ.λπ.

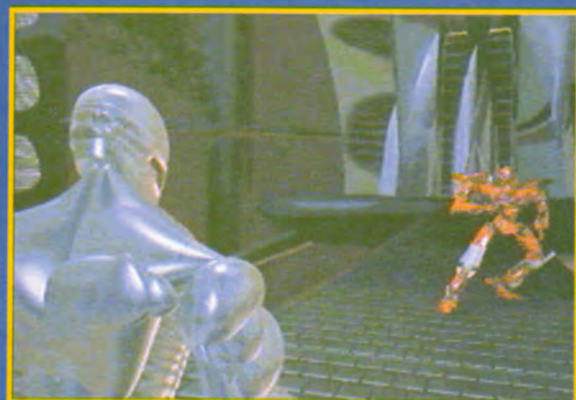




Μετά την ολοκλήρωση της κατασκευής κάθε σχήματος ξεχωριστά, συναρμολογούνται και έχουμε ένα ολοκληρωμένο αντικείμενο. Τα αποτελέσματα, όπως μπορούμε να δούμε, είναι πολύ εντυπωσιακά. Μια και αναφερθήκαμε στα γραφικά, τονίζουμε ότι στην έκδοση για A500 χρησιμοποιούνται 16 χρώματα για κάθε robot και παρ' όλα αυτά η κίνηση των sprites είναι λίγο αργή, ενώ στην έκδοση για CD32 χρησιμοποιούνται 32 χρώματα για τα robots, 128 για το σκηνικό και η κίνηση δεν έχει κανένα πρόβλημα.

ΛΙΓΗ ΙΣΤΟΡΙΑ

Το Rise of the Robots μας μεταφέρει σε ένα μελλοντικό κόσμο, όπου οι επιστήμονες προσπάθησαν -εγχείρημα καθόλου εύκολοvα "κατασκευάσουν" μια κοινωνία υψηλής τεχνολογίας. Αφόρητη ρύ-



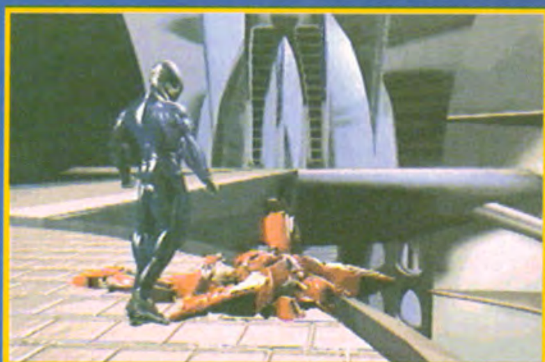


πανση, καταστροφή του ζωικού και φυτικού βασιλείου είναι ορισμένα από τα δραματικά επακόλουθα. Η ζωή είναι πλέον ανυπόφορη και μόνο στις μεγαλουπόλεις, όπου και συγκεντρώθηκε το μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού, μπορούν να βρεθούν τρόφιμα, νερό και καθαρός αέρας. Εκεί βέβαια τα πράγματα δεν είναι και πολύ ρόδινα καθώς η παραγωγή αυτών των πολύτιμων αγαθών και ολόκληρος ο λαός ελέγχονται από ένα πολιτικο-στρατιωτικό καθεστώς.

Μία από αυτές τις μεγαλουπόλεις είναι και η Metropolis 4, το σπίτι του Electrocop, όπου υπεύθυνοι για την τάξη αλλά και εργάτες στα διάφορα εργοστάσια δεν είναι άλλοι παρά τα robots. Ο Electrocop κατασκευάζει διάφορα μοντέλα robots, κατάλληλα για όλες τις εργασίες. Το τελευταίο, τεχνολογικά εξελιγμένο, super μοντέλο είναι ένα πολυμορφικό droid με το όνομα Supervisor. Το Supervisor είναι μοναδικό στο είδος του και ακολουθεί τις διαταγές του Electrocop για αρκετούς μήνες, μέχρι τη στιγμή που προσβάλλεται από έναν ιό και αλλάζει η συμπεριφορά του. Ο μόνος τρόπος να εμποδίσετε τον Supervisor να πάρει στα χέρια του τον έλεγχο της πόλης και να κατασκευάσει τους δικούς robot υπηρέτες είναι η αποστολή ενός Cyborg. Αυτό το Cyborg δεν είναι άλλο από εσάς.

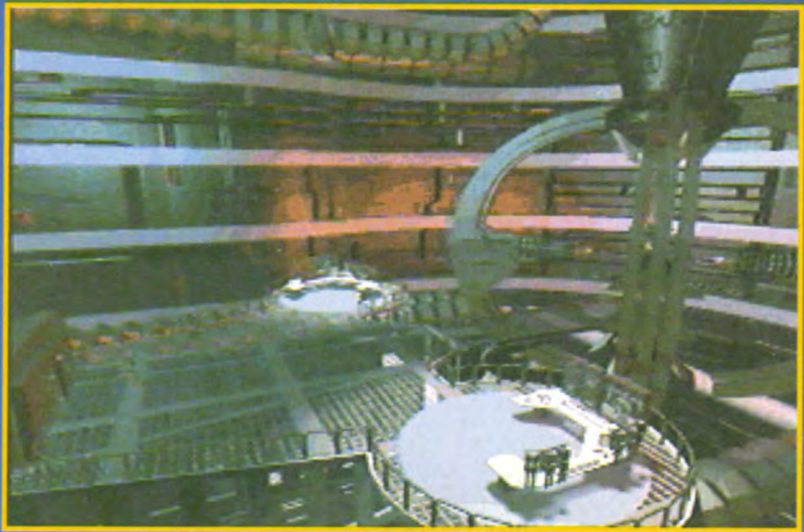
Καιρός όμως να περάσουμε στο παιχνίδι.

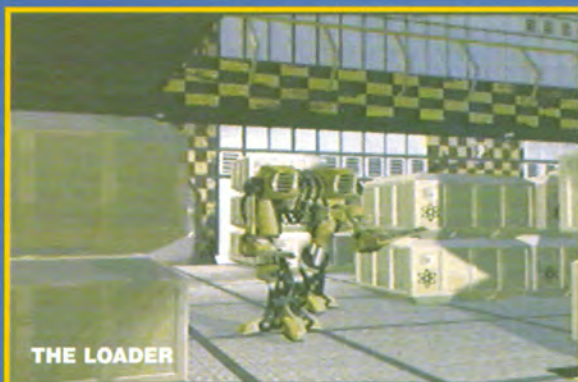
ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ



Οπως όλοι περιμέναμε, το παιχνίδι ξεκινάει με ένα μακρύ full motion video (FMV), όπου ένα διαστημόπλοιο πετάει πάνω από τη φουτουριστική Metropolis 4 και μεταφέρει ένα Cyborg (εσάς δηλαδή) με κατεύθυνση κάποιο εργοστάσιο του Electrocop, από όπου θα αρχίσει και η περιπέτειά μας. Μετά από αυτή την καταπληκτική εισαγωγή, εμφανίζεται μια οθόνη με τα menus, όπου μπορούμε να δούμε τις εξής επιλογές:

One player game: Εδώ βρίσκεσαι μόνος σου με αντίπαλο τον υπολογιστή και πρέπει να αντιμετωπί-




THE LOADER


THE BUILDER


THE CYBORG

σεις όλα τα robots που προστατεύουν τον Supervisor, τον τελευταίο κακό. Από τη στιγμή που θα διαλέξεις το "μονό", θα εμφανιστεί ένα άλλο menu με δύο υπομενού.

Στο πρώτο "Briefing" μπορείς να μπεις κατευθείαν στο παιχνίδι και να δώσεις την πρώτη σου μάχη, ενώ στο δεύτερο "Training" μπορείς να εξασκηθείς με το robot που θα διαλέξεις και να μάθεις τις κινήσεις του.

Two players' mode: Πιστεύω πως όλοι καταλαβαίνετε τι γίνεται αν διαλέξετε αυτή την επιλογή.

Difficulty level: Τρεις οι επιλογές σου: εύκολο, μέσο και δύσκολο.

Timer: Η χρονική διάρκεια κάθε γύρου (30, 60 και 90 δευτερόλεπτα). Επίσης, μπορείς να διαλέξεις να μην υπάρχει περιορισμένος χρόνος για κάθε γύρο.

Cinematic: Επιλέγοντας ναι ή όχι, μπορείς να βλέπεις ή να μη βλέπεις τις animated σκηνές πριν από τον αγώνα.

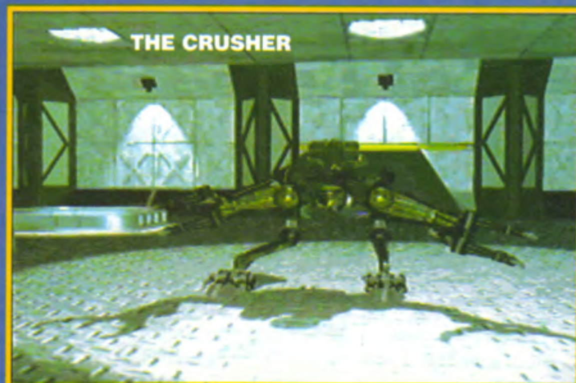


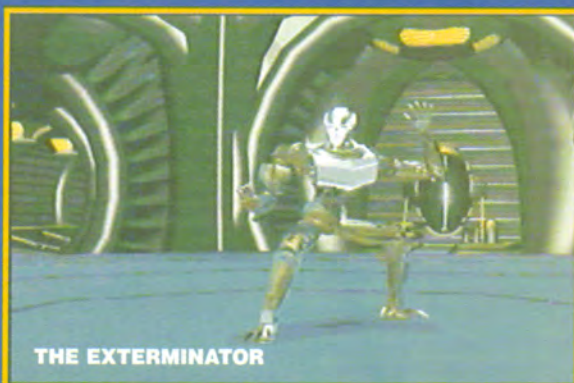
Shadows: Αυτή η επιλογή βάζει τις απαραίτητες σκιές γύρω από τα sprites, προσθέτοντας αληθοφάνεια στο όλο σύνολο. Βέβαια, σε ορισμένους υπολογιστές αυτό θα στοιχίσει σε ταχύτητα.

Αφού επιλέξουμε τον τρόπο παιχνιδιού -σύμφωνα με τις ανωτέρω επιλογές- επιλέγουμε τον αντίπαλό μας και ξεκινάμε. Αναλόγως του αντιπάλου τον οποίο θα καλέσουμε σε μάχη, προηγείται ένα μικρό εντυπωσιακό video που μας δείχνει τον ερχομό του. Στην κεντρική οθόνη και το επάνω μέρος κάθε αντιπάλου, υπάρχουν δύο μπάρες. Η πρώτη μπάρα δείχνει τη φυσική κατάσταση του ήρωα και μειώνεται κάθε φορά που δέχεται κάποιο χτύπημα και η δεύτερη αυξομειώνεται ανάλογα με το πάτημα του fire button. Οσο περισσότερο το πατάμε, ανεβαίνει μια μπλε μπάρα, στοιχείο το οποίο σημαίνει ότι το χτύπημα που θα δώσουμε θα είναι μεγαλύτερης ισχύος. Προκειμένου να ανακηρυχτεί κάποιος νικητής θα πρέπει να κερδίσει δύο γύρους, όπως συνηθίζεται σε όλα τα παιχνίδια του είδους που κυκλοφορούν.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Σημειωτέον ότι στο one player mode αναγκαστικά θα πάρουμε το μέρος του Cyborg, ενώ όλα τα άλλα robots μπορούμε να τα χρησιμοποιήσουμε μόνο στο Practice mode. Πάντως, το σίγουρο είναι ότι όλα τα robots είναι τέλεια σχεδιασμένα, με λεπτομέρεια και πολύ εντυπωσια-





κά, όπως και όλες οι μικρές animated εισαγωγές ηρώων που τα ακολουθούν. Τα backgrounds είναι επίσης πολύ προσεγμένα και ατμοσφαιρικά, συμβάλλοντας έτσι στο εντυπωσιακό σύνολο.

Το Rise of the Robots, όπως αναφέραμε και στην εισαγωγή, είναι τόσο απλό στις κινήσεις που μπορεί να προβληματίσει τους πιο απαιτητικούς, οι οποίοι είχαν συνηθίσει στις άπειρες και με διάφορους συνδυασμούς κινήσεις. Αρκεί να σκεφτεί κανείς ότι στην έκδοση για CD32 όλες οι κινήσεις γίνονται μόνο με το κόκκινο κουμπάκι του joypad. Κάθε robot, πέρα από τις κλασικές κινήσεις (μπουνιά, κλωτσιά, άμυνα κ.λπ.), έχει και μία ή το πολύ δύο ειδικές κινήσεις, τις οποίες αναφέρουμε στο σύντομο προφίλ του καθενός.

THE CYBORG

Αυτός είσαι εσύ. Φέρνεις λίγο του Robocop αλλά είσαι πιο... ζόρικος. Η σειρά ECO 35 είναι ο κωδικός των πρώτων ανθρωποειδών droids. Πανίσχυρο, μπορεί να επιβιώσει κάτω από οποιεσδήποτε συνθήκες και στην προκειμένη περίπτωση είναι ό,τι καλύτερο για να ξεκινήσετε την περιπέτειά σας.

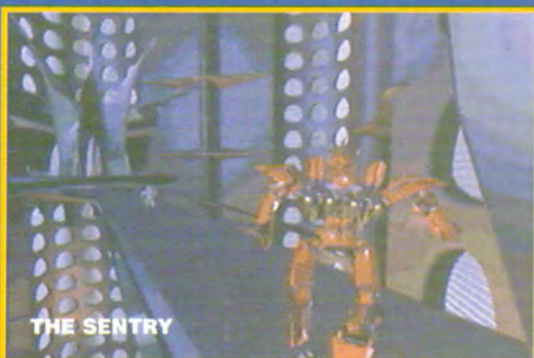
Ειδικές κινήσεις:
Α) Κάτω, πάνω και F1.
Β) Μακριά, προς και F1.

THE SENTRY

Κάτι σε transformer, αλλά μη φανταστείτε έστω και για μια στιγμή ότι είναι κατασκευασμένο από πλαστικό.

Τεράστιο σε μέγεθος, θα προσπαθήσει να μάθει τον τρόπο με τον οποίο μάχεστε και ύστερα θα σας επιτεθεί ακολουθώντας τις δικές σας τακτικές.

Ειδικές κινήσεις:
Κάτω, κάτω και F1.



THE LOADER

Παλιάς τεχνολογίας robot, τεραστίων διαστάσεων και αρκετά αργό στις κινήσεις, αλλά αρκεί ένα χτύπημα για να προκαλέσει στον αντίπαλο μεγάλη ζημιά. Το μοναδικό robot που δεν σχεδιάστηκε για να μάχεται και για αυτό το λόγο το αμυντικό του σύστημα δεν είναι ισχυρό.

Ειδικές κινήσεις:
Προς, προς και F1.

THE BUILDER

Μετονομάστηκε σε Prime-8. Πρόκειται για άλλο ένα τεράστιο, αργό στις κινήσεις αλλά αρκετά δυ-



ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΕΙ



1) Το πρώτο βήμα για την κατασκευή ενός ειδώλου υψηλής ανάλυσης είναι η ακτινωτή σχεδίασή του.
Στη συνέχεια περνάμε στη δεύτερη φάση, όπου εξετάζουμε το είδωλό μας με ένα άλλο πρόγραμμα (trace program), το οποίο μπορεί να βρει λάθη του προηγούμενου προγράμματος σχεδίασης που είναι αδύνατον να εντοπιστούν με το μάτι.



2) Στη συνέχεια το πρόγραμμα υπολογίζει τις πηγές φωτός (γυαλάδες, φωτεινότερα σημεία) που θα δώσουμε κρατώντας ως βάση το χρώμα που έχουμε ορίσει αρχικά.



3) Το επόμενο βήμα είναι η τοποθέτηση των τελικών χρωμάτων που θα έχει το μοντέλο μας. Μόλις τοποθετηθούν όλα τα χρώματα, χρησιμοποιούμε τις ίδιες πηγές φωτός που αναφέραμε προηγουμένος.



4) Αφού μπει και το τελευταίο χρώμα, το μοντέλο μας περνάει από μια διαδικασία rendering όπου εξομαλύνονται τα χρώματα και φαίνονται πιο πραγματικά.

νατό robot, όπως ακριβώς και το Loader. Ο εγκέφαλός του είναι ένας ξεπερασμένος 32μπιτος επεξεργαστής, ο οποίος εμποδίζει την ανάπτυξη της τεχνικής νοημοσύνης του.

Ειδικές κινήσεις:

Α) Κάτω, πίσω και πάνω.

Β) Κάτω, προς και πάνω.

THE CRUSHER

Σχεδιάστηκε για να καταστρέφει τα χαλασμένα robots, οπότε όπως καταλαβαίνετε δεν του αντιστέκεται τίποτα. Είναι το γρηγορότερο όλων και στις άκρες των χεριών του υπάρχουν δύο πανίσχυρες δαγκάνες, τις οποίες θα πρέπει να προσπαθήσετε πολύ ώστε να τις αποφύγετε.

Ειδικές κινήσεις:

Κάτω, προς και F1.

THE EXTERMINATOR

Robot απάτη, θα λέγαμε. Καταφέρνει να τρομάξει με το παρουσιαστικό του τον αντίπαλο, αλλά στην ουσία δε λέει μία.

Σίγουρα, ο πιο εύκολος αντίπαλος μέσα στο παιχνίδι. Το μόνο θετικό του στοιχείο είναι η ταχύτητα των κινήσεων που διαθέτει και οι γνώσεις του γύρωαπό το καράτε.

Ειδικές κινήσεις:

Πέρα από τις κλασικές τίποτα άλλο.

ΥΠΕΡ - ΚΑΤΑ

- Πάρα πολύ καλά γραφικά
- Two players' option mode
- Εύκολος χειρισμός
- Ελάχιστοι αντίπαλοι
- Εύκολο παιχνίδι, θα το τερματίσετε γρήγορα

ΓΡΑΦΙΚΑ	Καιρός ήταν να δούμε κάτι αξιόλογο στην Amiga.	94%
ΗΧΟΣ	Προσεγμένα ηχητικά εφέ.	82%
GAMEPLAY	Απλές κινήσεις που δεν θα σας δυσκολέψουν ιδιαίτερα.	85%
ΓΕΝΙΚΑ	Επιτέλους, κάτι νέο στο χώρο των beat'em ups.	93%

CONSOLE CLUBS

• ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΓΡΥΠΑΡΗ 53, ΤΗΛ.: 9594100 - 9596262
• ΑΙΓΑΛΕΩ, ΕΥΑΓΓΕΛΙΣΤΡΙΑΣ 6 & ΙΕΡΑ ΟΔΟΣ 308, ΤΗΛ.: 5310330
• ΡΕΝΤΗΣ, ΦΛΕΜΙΝΓΚ 17, ΤΗΛ.: 4813859
ΑΝΟΙΚΤΑ 10:30-3:00, 5:30-8:30
7 ΗΜΕΡΕΣ ΤΗΝ ΕΒΔΟΜΑΔΑ ΚΑΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΡΓΙΕΣ

ΝΕΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ

3DO
DEMOLITION MAN
SHADOW
FIFA SOCCER
ROAD RASH
SEWER SHARK
MICROCOSM
CRASH N' BURN
NEED FOR SLEEP
NIGHT TRAP
VR STALKER
WAY OF THE WARRIOR
SAMURAI SHODOWN
STREET FIGHTER TURBO
OFF WORLD INTERCEPTOR
REBEL ASSAULT
TOTAL ECLIPSE
LOVE BITES

SONY PLAYSTATION
RIDGE RACER

SATURN GAMES
VIRTUA FIGHTER
CLOCKWORK KNIGHT

MD GAMES
EARTWORM JIM
POWER RANGERS
LETHAL ENFORCERS 2
KICK OFF 3
CLAYFIGHTER
TAZ IN ESCAPE FROM MARS
MAXIMUM CARNAGE
MICROMACHINES II
DINO DINI SOCCER
MEGA BOMBERMAN
SUPER TURRICAN
NIGHEL MANSELL CHAMPIONSHIP
BUBLE & SQUEAK
ANIMANIACS
SHINING FORCE 2
SYNDICATE

32X GAMES
DOOM
STARWARS
COSMIC CARNAGE
VIRTUA RACING
SHADOW OF ATLANTIS

NEO-GEO CD GAMES
ART OF FIGHTING 2
SUPER SPY
BOWLING
TOP HUNTER
KARNOV
AEROFIGHTERS
FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHODOWN 2
LAST RESORTS
SUPER SIDEKICKS 2

SN GAMES
NBA LIVE '95
LION KING
RISE OF THE ROBOTS
BATMAN AND ROBIN
ANIMANIACS
DONKEY KONG COUNTRY
STARWARS 3
EARTHWORM JIM
PITFALL
SYNDICATE
EYE OF THE BEHOLDER
SHAQ-FU
ULTIMATE FIGHTER
WIZARDY VI
BRAIN LORD
VORTEX
MORPH
PUNCH OUT
ILLUSION OF GAIYA

JAGUAR GAMES
DOOM
CHEQUERED FLAG
CLUB DRIVE
DRAGON
KASUMI NINJA

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

MD MONO 4900
OLYMPIC GOLD (JAP)
DICK TRACY (JAP)
MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)
DOUBLE DRAGON II (JAP)
TECMO WORLD (JAP)
WONDER BOY 3 (JAP)
ROLLING THUNDER (JAP)
BUBSY
ROBOCOP VS TERMINATOR
SIMPSON'S BART'S NIGHTMARE (NO BOX)
SWORD OF VERMILION
KNOCKOUT BOXING (NO BOX)

MD MONO 6900
BATTLEMASTER
PREDATOR 2
TODS ADVENTURE
HUMANS
STEEL EMPIRE (JAP)
PRO STRIKER FOOTBALL (JAP)

MD MONO 9900
WRESTLEMANIA
BUBBA' N' STIX
GUNSTAR HEROES
SONIC SPINBALL
DOUBLE CLUTCH
REN N' STIMPY SHOW

8 BIT NES MONO 4900
MARIO BROS
MARIO BROS 2
BOULDERDASH
BURAI FIGHTER
SPY VS SPY
WORLD CUP
SMASH TV
GAUNTLET II

8 BIT MS MONO 3900
GANGSTER TOWN
CHOPLIFTER
SHANGAI
ZAXXON 3D
POPULUS
GLOBAL DEFENCE
RESCUE MISSION
SIMPSONS VS MUTANTS
WORLD GRAND PRIX
GALAXY FORCE
SONIC
DOUBLE HAWK

PC GAMES METAX. 386/486
ALADDIN
LION KING
DOOM II
FIFA SOCCER
SUPER FROG
BLACK THORN

ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
AMIGA, COMMODORE, ΚΟΝΣΟΛΕΣ, 3DO, SATURN, MD, MS, SN, GG, GB, NEO-GEO, ΚΑΛΩΔΙΑ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ MONITOR, ΑΝΤΑΛΑΚΤΙΚΑ ΓΙΑ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

ΑΝΤΑΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΑΞΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ 500,600, 1200 ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΚΟΝΣΟΛΑ Η ΚΑΙ ΤΟ ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΟ

STOCK
40 AMIGA 500ΣΕ STOCK
50 MONITORS
5 AMIGA 1200
ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΜΕΤΑΧ.

ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΣΑΣ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ
FIFA INT. SOCCER MD 14900 (ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ)
SONIC 2 MD 8500 (ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ)

SEGA SATURN
SONY PLAY STATION
NEO-GEO CD

MEGA DR.2 + GAME 38.000
SN + STARWING 44.000
32X 69.000
3DO + 2 CD 165.000*

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ SOFTWARE, HARDWARE ΚΑΙ ΚΑΛΩΔΙΩΝ ΓΙΑ AMIGA, SN, MD, MS, GG, GB, 3-D-O, PHILIPS

AMIGA CLUB ΜΕ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΚΑΛΟΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ
MD + GAME 29.900
SN + GAME 36.000
GB 13.000
AMIGA 500 55.000
AMIGA 600 65.000
AMIGA 1200 120.000
MONITOR PHILIPS 55.000
MONITOR COMMODORE 55-65.000

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΑΝΤΑΛΛΑΞΤΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ, CARTRIDGES, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΠΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ ΜΙΑ ΜΙΚΡΗ ΔΙΑΦΟΡΑ

ΑΓΟΡΑΣΤΕ
ΣΤΙΣ ΠΙΟ ΦΘΗΝΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ
ΓΙΝΕΤΕ ΜΕΛΗ ΤΟΥ CLUB ΚΑΙ ΔΑΝΕΙΣΤΕΙΤΕ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ

ΠΟΥΛΗΣΤΕ
ΑΓΟΡΑΖΟΥΜΕ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΚΑΙ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΚΑΙ AMIGA

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΑΥΘΗΜΕΡΩΝ



REVIEW

BurnTime



Κατά τον Orwell, η τεχνολογία αποτελεί ένα διαρκή αγώνα δρόμου ανάμεσα στην πρόοδο και την καταστροφή. Στο σενάριο του BurnTime φαίνεται ότι η καταστροφή επικράτησε τελικά, αφού το κεντρικό σύστημα υπολογιστών του Πενταγώνου στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής ξεκίνησε τον πιο σύντομο πόλεμο στην ιστορία του ανθρώπινου γένους.

Ενα λάθος ήταν αρκετό για να επιφέρει την καταστροφή. Το σύνολο του πυρηνικού οπλοστασίου του ΝΑΤΟ εξαφάνισε από το χάρτη κάθε γωνιά του μικρού πλανήτη μας. Η επόμενη μέρα βρίσκει τη Γη απογυμνωμένη και έρημη. Τα πρώτα ίχνη ζωής, οι πρώτοι επιζήσαντες, κάνουν δειλά την εμφάνισή τους μέσα από, διάσπαρτα στο χώρο, αυτοσχέδια καταφύγια κάθε είδους.

Σε αυτό το σημείο ολοκληρώνεται η εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού και αναλαμβάνετε πλέον δράση εσείς, ως ένας εκ των τυχερών οι οποίοι είδαν τον ήλιο να ανατέλλει ξανά. Τα σχέδιά σας είναι μεγαλεπήβολα, αλλά όχι απίθανα στην παρούσα φάση. Ισως κάποτε η σκέψη για απόλυτη κυριαρχία επί της Γης να αποτελούσε παραλογισμό. Οταν όμως το σύνολο των πιθανών υπηκόων σας περιορίζεται σε μερικούς φανερά εξουθενωμένους και πεινασμένους ανθρωπάκους, τίποτα δεν είναι απίθανο. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Στην εισαγωγική οθόνη του BurnTime, καλείστε να επιλέξετε το χαρακτήρα τον οποίο θα ελέγχετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Φυσικά, μην περιμένετε κανέναν ευπαρουσίαστο ήρωα σε αυτό το σημείο. Μην ξεχνάτε ότι πρόκειται για κάποιον κακομοίρη επιζήσαντα πυρηνικού ολοκαυτώματος. Αμέσως μετά, επιλέξτε το χρώμα της σημαίας σας και περάστε στο βασικό μέρος της περιπέτειας. Στο χάρτη που εμφανίζεται -όσο και αν σας φαίνεται απίστευτο- εικονίζονται περιοχές της Γης, οι οποίες φυσικά μοιάζουν με σεληνιακά τοπία. Εσείς βρίσκεστε στο κέντρο της οθόνης, ενώ γύρω σας και σε αρκετή απόσταση διακρίνετε οικισμούς όλων των ειδών,







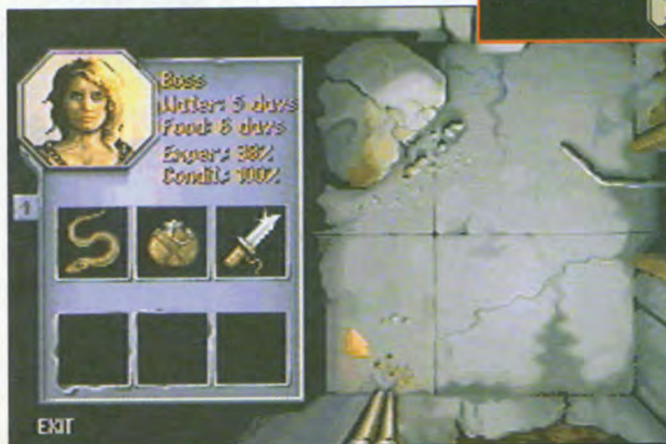






η σύνθεση των οποίων ποικίλλει. Ετσι, είναι πιθανό να συναντήσετε από πρόχειρες σκηνές έως και απομεινάρια άλλοτε ένδοξων πόλεων. Εκεί κατοικούν τέσσερις βασικές κατηγορίες ανθρώπων: τεχνικοί, στρατιώτες, γιατροί και οι -απαραίτητοι σε ένα τέτοιο σενάριο- μεταλλαγμένοι. Δίνοντάς τους ό,τι χρειάζονται - τροφή, νερό και λοιπά μικροαντικείμενα - έχετε τη δυνατότητα να τους εντάξετε στον ολοένα αυξανόμενο, αριθμητικά, στρατό σας.

Κάθε ομάδα ατόμων, βέβαια, έχει μια ειδική λειτουργία στο παιχνίδι. Οι τεχνικοί, για παράδειγμα, θα πρέπει να καθοδηγηθούν κατά τον ορθότερο δυνατό τρόπο, κατασκευάζοντας απαραίτητα για την επιβίωσή σας έργα, όπως συλλεκτήρες νερού, αποθήκες τροφίμων και άλλα κτίσματα. Ευνόητος είναι ο ρόλος των στρατιωτών, οι οποίοι καλούνται να εδραιώσουν και να επεκτείνουν την κυριαρχία σας, μέσα από μια εκνευριστικά απλή διαδικασία μάχης. Δυστυχώς, η δική σας παρέμβαση σε μια ένοπλη σύγκρουση περιορίζεται στον έλεγχο του εξοπλισμού των μονάδων σας. Ετσι, αφού επιλέξετε ανάμεσα σε πέτρες, μαχαίρια και τσεκούρια, και δώσετε στα στρατεύματά σας την εντολή "fight", το μόνο που απομένει να κάνετε είναι να παρακολουθήσετε από μια αναπαυτική θέση την εξέλιξη της μάχης. Αν κατορθώσετε να επικρατήσετε, ένα ακόμα καταφύγιο σας ανήκει. Σε αντίθετη περίπτωση, ανασυντάξτε τις δυνάμεις σας και ξαναπροσπαθήστε. Απαραίτητη προϋπόθεση για να αναδειχθείτε νικητής στο τέλος του παιχνιδιού είναι να αναγνωρισθείτε ως ο απόλυτος κυρίαρχος του συνόλου των οικισμών του χάρτη.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Επειτα από την πραγματικά εξαιρετική εισαγωγή, η οποία περιλαμβάνει εντυπωσιακές οθόνες υψηλής ποιότητας και πληθώρα ζωντανών μουσικών κομματιών, ο παίκτης προσγειώνεται απότομα με την είσοδό του στο κυρίως παιχνίδι. Παρ' ότι ο ήχος διατηρεί κάποια από τα πολύ καλά χαρακτηριστικά του, συμβάλλοντας τα μέγιστα στην ανάπτυξη της κατάλληλης ατμόσφαιρας, τα γραφικά μεταμορφώνονται κυριολεκτικά, αφού περιορίζονται σε ένα μονότονο τοπίο και μερικές



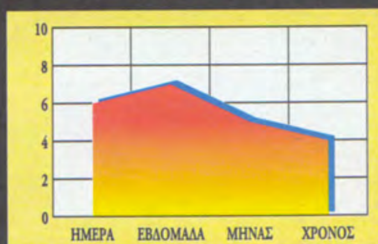
άνευ ενδιαφέροντος εικόνες με ελάχιστη κίνηση. Στον τομέα του gameplay συναντήσαμε μια καινοτομία: σε κάθε ήρωα δίνονται 5 λεπτά ανά γύρο, προκειμένου να ολοκληρώσει τις κινήσεις του. Ενδεχομένως αυτό να σας φανεί ενδιαφέρον στην αρχή, ωστόσο με τη συνεχή πληθυσμιακή αύξηση και την επέκταση της αυτοκρατορίας σας θα το βρείτε άκρως εκνευριστικό, καθώς ολόκληρες μονάδες θα λιμοκτονούν και πολύτιμο έδαφος θα χάνεται, επειδή δεν θα έχετε στη διάθεσή σας τον απαραίτητο για τη φροντίδα τους χρόνο.

Γενικά, μπορούμε να πούμε ότι η -όχι και τόσο γνωστή στο ευρύ κοινό- Max Design κατάφερε να συνθέσει ένα πρωτότυπο παιχνίδι, βασισμένο σε ήδη δοκιμασμένο σενάριο, το οποίο δυστυχώς υστερεί τεχνικά, σε σχέση με τις άλλες κυκλοφορίες στο δημοφιλή χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής.

Του Δ. Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ	Strategy
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Max Design

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Ιδιαίτερα εντυπωσιακό στην αρχή, αλλά δεν είναι ικανό να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του χρήστη για αρκετό καιρό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Τίποτα το εντυπωσιακό.
ΓΡΑΦΙΚΑ 75%

Από τα δυνατά σημεία του παιχνιδιού, συμβάλλει στη διατήρηση της ατμόσφαιρας.
ΗΧΟΣ 85%

Εξαιρετικά λιτό, περιορίζεται στα απολύτως απαραίτητα.
GAMEPLAY 80%

Απλώς, ενδιαφέρον. Αξίζει να περάσετε λίγες ώρες μαζί του.
ΓΕΝΙΚΑ 78%

CANNON FODDER 2



Μα, αλήθεια, μάθατε ότι κυκλοφόρησε η συνέχεια του εθιστικότατου Cannon Fodder και περιμένετε να διαβάσετε αυτό το άρθρο για να το αγοράσετε; Ελπίζω να συγχωρήσετε τον ενθουσιασμό μου, αλλά ακόμα και η εισαγωγή του παιχνιδιού θυμίζει έντονα τον εντυπωσιακό προκάτοχό του. Τα παιδιά από τη Sensible Software έχουν κάνει και αυτή τη φορά εξαιρετική δουλειά. Το μουσικό κομμάτι της εισαγωγής, το οποίο κινείται σε γοργό, funky ρυθμό, αναλαμβάνει να σας μεταδώσει τη μοναδική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ακόμα και οι καθιερωμένες πλέον φωτογραφίες των δημιουργών του δένουν άψογα με το όλο κλίμα.

ΥΠΟΘΕΣΗ

Η υπόθεση είναι σε γενικές γραμμές γνωστή. Οδηγήστε σωστά μια ομάδα νεοσυλλέκτων σε πλήθος δοκιμασιών, με όσο το δυνατό λιγότερες απώλειες. Μπορεί βέβαια οι εθελοντές να είναι αρκετοί, όταν όμως βρεθείτε αντιμέτωποι με τις άριστα εξοπλισμένες ορδές των εχθρών, θα χρειαστείτε κάθε βοήθεια για να τα καταφέρετε. Πολλή προσοχή έχει δοθεί στην κλιμάκωση του επιπέδου δυσκολίας, το οποίο συμβαδίζει άψογα με την πρόοδο του χρήστη στο παιχνίδι. Ετσι, η πρώτη αποστολή αποσκοπεί στην εξοικείωση με τον έλεγχο της μονάδας σας, ενώ αργότερα κάνουν την εμφάνισή τους οι χειροβομβίδες, οι νάρκες, οι ρουκέτες, τα πολεμικά οχήματα και πλήθος άλλων power-ups. Φυσικά, σε περίπτωση που έχετε ασχοληθεί στο παρελθόν με το Cannon Fodder, ίσως βρείτε αδιάφορη την εν λόγω διαδικασία εκπαίδευσης. Μην ανησυχείτε, όμως. Η έντονη δράση που περιμένετε δεν θα αργήσει να κάνει την εμφάνισή της. Τότε, θα χρειαστεί να τα βάλετε με τους σκληρούς τρομοκράτες της Μέσης Ανατολής, να μετατρέψετε σε άμορφη μάζα μεσαιωνικά κάστρα, ακόμα και να επιβιβαστείτε σε εξωγήινο σκάφος, πολεμώντας με τις δυνάμεις του κακού. Εάν, έπειτα από όλα αυτά, αναρωτιέστε ποια σχέση μπορεί να έχουν η τρομοκρατία με το Μεσαίωνα και τα αγνώστου ταυτότητος ιπτάμενα αντικείμενα..., όσο κι αν ψάξετε δεν θα









βρείτε πουθενά την απάντηση. Ομως, ποιος τη χρειάζεται, όταν έχει στα χέρια του το εθιστικότερο παιχνίδι της χρονιάς;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Αναμφίβολα, τα γραφικά δεν μπορούν να συμπεριληφθούν στα ατού του Cannon Fodder. Και αυτό γιατί, παρ' ότι είναι καλοσχεδιασμένα και στους σωστούς χρωματισμούς, το μέγεθος τόσο των sprites όσο και των backgrounds κρίνεται -και δικαιολογημένα- απογοητευτικά μικρό. Ευτυχώς, η ομαλή κίνηση αντισταθμίζει σε κάποιο βαθμό την αρνητική εντύπωση την οποία δημιουργούν.

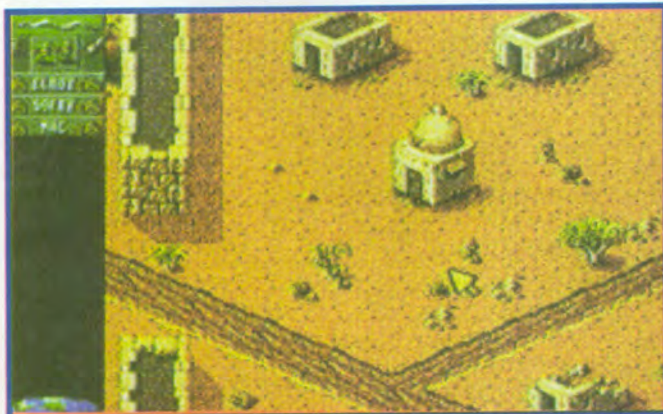
Οσον αφορά στον τομέα του ήχου, το εντυπωσιακό κομμάτι της εισαγωγής διαδέχονται τα πολύ καλά εφέ, που συνοδεύουν τη δράση και συμβάλλουν αποφασιστικά στη διατήρηση της εξαιρετικής ατμόσφαιρας, η οποία επικρατεί καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Το gameplay προσανατολίζεται στην arcade πλευρά, αν και υπάρχει η δυνατότητα στρατηγικής ανάπτυξης, μέσα από την οργάνωση των μονάδων τις οποίες έχετε στη διάθεσή σας σε ομάδες περιορισμένου αριθμού ατόμων. Ηγέτης κάθε ομάδας διορίζεται αυτόματα ο κάτοχος του υψηλότερου βαθμού, και η επιβίωση όλων εξαρτάται άμεσα από τις ικανότητές του. Γι' αυτό, προσοχή! Καλό θα ήταν να διασπάτε τις τάξεις σας μόνο εάν το κρίνετε απολύτως απαραίτητο και, φυσικά, μην ξεχνάτε να επιθεωρείτε τακτικά την κατάστασή τους.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οσον αφορά στο χειρισμό, ακολουθείται η γνωστή -και κατά την άποψή μου ιδανική- μέθοδος. Η κίνηση γίνεται μέσω του mouse και με την παράλληλη χρήση του αριστερού κουμπιού, ενώ το δεξί χρησιμοποιείται για τον πλήρη έλεγχο των οπλικών συστημάτων, τα οποία έχει κατά καιρούς στην κατοχή της η μονάδα σας. Ποτέ στο παρελθόν δεν έχετε νιώσει τόση... δύναμη στο ποντίκι μιας Amiga. Το μόνο μελανό σημείο σε όλα αυτά (ναι, και όμως υπάρχει ένα) θα μπορούσε να εντοπιστεί στο "χαμηλό βαθμό νοημοσύνης" των στρατιωτών σας, οι οποίοι αρνούνται πεισματικά να φθάσουν στη θέση που έχετε επιλέξει, ξεπερνώντας ένα μικρό εμπόδιο που θα βρεθεί στο δρόμο τους και απαιτούν προσεκτική καθοδήγηση. Φυσικά αυτό δεν αρκεί για να αμαυρώσει τη σε γενικές γραμμές εξαιρετική εικόνα του παιχνιδιού. Απλώς, έπρεπε να αναφερθεί. Γι' αυτό... κάντε πως δεν το είδατε.



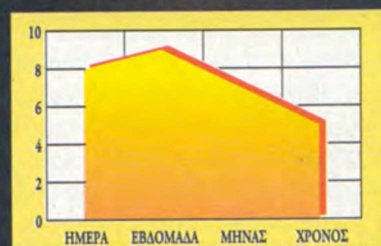
Συμπερασματικά, μπορούμε να πούμε ότι για δεύτερη φορά οι υπεύθυνοι της Sensible Software, σε συνεργασία πάντα με τη Virgin, κατάφεραν να μας καταπλήξουν με ένα παιχνίδι, το οποίο δεν διεκδικεί βραβεία για τα γραφικά ή τον ήχο του, αλλά κατορθώνει να χαρίσει συγκινήσεις και να κρατήσει τον παίκτη στην οθόνη του υπολογιστή του για αρκετό καιρό. Νομίζω ότι έφτασε πλέον η κατάλληλη στιγμή για να... καταταχθείτε!

Του Δημήτρη Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ Batlle Simulator

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Sensible Software

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δύσκολα θα το βαρεθείτε, ακόμα πιο δύσκολα θα το εγκαταλείψετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Καλοσχεδιασμένα, με ωραίους χρωματισμούς, αλλά κάπως μικρά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%

Εντυπωσιακό το εισαγωγικό κομμάτι, πολύ καλά τα εφέ καθ' όλη τη διάρκεια της δράσης.

ΗΧΟΣ 86%

Περιλαμβάνει στοιχεία arcade, shoot'em up και strategy σε ένα μοναδικό συνδυασμό.

GAMEPLAY 90%

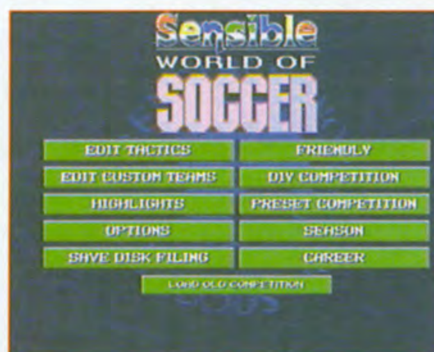
Τρεις λέξεις χαρακτηρίζουν αυτό το παιχνίδι: εθιστικό, εθιστικό, εθιστικό!!!

ΓΕΝΙΚΑ 90%

Sensible WORLD OF SOCCER

Α πανταχού πιστοί του Sensible Soccer, προσέλθετε! Γιατί; Πώς θα σας φαινόταν αν στο τρομερό gameplay του Sensible Soccer προσθέτατε και τη δυνατότητα να συμμετέχετε στο παιχνίδι και σαν manager και σαν παίκτης; Με πολλές επιλογές στις αγωνιστικές τακτικές και αρκετές προπονητικές επιλογές; Ξέρω, ξέρω, δεν θα θέλατε τίποτα άλλο από τη ζωή σας! Ο Αγιος Βασίλης άκουσε λοιπόν τις επιθυμίες σας, και το Sensible World of Soccer είναι γεγονός!

Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Το soccer game είναι φυσικά sensible, οπότε δεν νομίζω να απαιτείται περισσότερη ανάλυση. Από τα πρώτα καινούρια στοιχεία που θα παρατηρήσετε είναι ο χρόνος στο πάνω μέρος της οθόνης (μόνο στην A1200). Επίσης, υπάρχουν κερκίδες και, στο τέλος κάθε ματς, εμφανίζεται μια οθόνη με τα στατιστικά στοιχεία κάθε παίκτη. Ο παίκτης έχει περισσότερο έλεγχο στις κεφαλιές και τα τάκλιν.



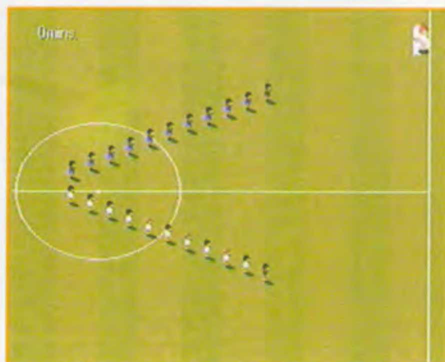
Ολα αυτά βέβαια αφορούν στην αμιγώς ποδοσφαιρική πλευρά του Sensible World Of Soccer (SWOS). Ας αναφερθούμε όμως τώρα στα κυριότερα -νέα- χαρακτηριστικά του SWOS: τις δυνατότητες manager που μας προσφέρει. Το SWOS έχει αρκετές managerial επιλογές, δεν προχωράει όμως πολύ, όπως το Tactical Manager. Δεν μπορεί ο παίκτης να βελτιώσει το γήπεδο ή να μπλεχτεί με πολλές οικονομικές συναλλαγές. Τη βασική του έγνοια θα αποτελούν οι αμοιβές μεταγραφής των ποδοσφαιριστών και ο απόλυτος έλεγχος, ακόμα και στην παραμικρή λεπτομέρεια των αγωνιστικών τακτικών του.

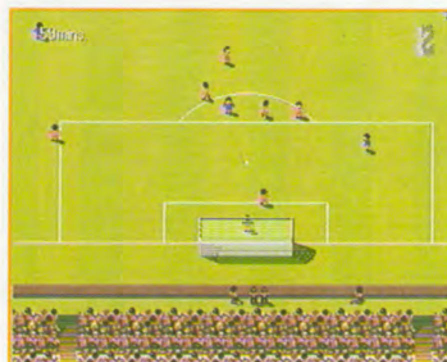
Οι επιλογές για τις αγωνιστικές τακτικές είναι περισσότερες από του Premier Manager 3. Προκειμένου να πάρετε μια γεύση για το τι μπορείτε να κάνετε, διαβάστε όσα ακολουθούν. Εχετε τη δυνατότητα, εκτός από το να κατευθύνετε τον παίκτη σας σε κάποια θέση στο γήπεδο, να του πείτε να αλλάξει κατεύθυνση, αν αλλάξει η πορεία της μπάλας! Πώς μπορείτε να το κάνετε αυτό; Με τον Tactics Editor, φυσικά. Επί παραδείγματι, αφού έχετε επιλέξει το σύστημα που θέλετε (4-3-3), και παίξετε λίγο με αυτό, διαπιστώνετε ότι ο παίκτης με το Νο 7 δεν τρέχει στον κενό χώρο, δεξιά ή αριστερά, όταν δίνετε μπαλιά από το κέντρο στον center fore σας (Νο 10). Μπορείτε να πάτε στον Tactics Editor και, μόλις επιλέξετε το











σύστημα 4-3-3, τοποθετείτε την μπάλα στο μέρος όπου ήταν όταν έγινε το λάθος. Στη συνέχεια, τραβήξτε τον παίκτη Νο 7 λίγο μπροστά και τον Νο 10 λίγο πίσω, έτσι ώστε να μπορέσει ο Νο 7 να προλάβει την μπάλα. Σώζετε αυτή την τακτική και μετά δοκιμάζετε πάλι στο παιχνίδι, αν ο παίκτης κάνει αυτό που του είπατε. Αν δεν το κάνει, επαναλαμβάνετε την ίδια διαδικασία ωσότου πετύχετε αυτό που θέλετε. Μόλις το καταφέρετε, έχετε ένα 4-3-3 σύστημα "κομμένο και ραμμένο" στο αγωνιστικό στιλ του παιχνιδιού σας. Αρκετά εντυπωσιακό!



Το μόνο που δεν θα μπορέσετε να κάνετε είναι το τεχνικό off side. Ετσι κι αλλιώς όμως, αυτό δεν γινόταν ούτε και στο Sensible Soccer.

Στο SWOS, έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε την ομάδα σας μέσα από 1.500 ομάδες απ' όλο τον κόσμο, με περισσότερους από 26.000 παίκτες! Για κάθε παίκτη δε, υπάρχουν ξεχωριστά στατιστικά στοιχεία! Επίσης, θα ειδοποιηθείτε για ό,τι έχει συμβεί, μέχρι και 15 λεπτά πριν από τη σέντρα, στις ομάδες που παίζουν. Ολες οι ομάδες συμμετέχουν στα δικά τους πρωταθλήματα και, φυσικά, μπορείτε να επιλέξετε όποια ομάδα θέλετε, προκειμένου να κάνετε το δικό σας πρωτάθλημα.

Οι παλιοί παίκτες του Sensible ίσως παρατηρήσουν ότι, μόλις αρχίσει το παιχνίδι, οι παίκτες δεν ανταποκρίνονται άμεσα στις κινήσεις της μπάλας, όπως είχαν συνηθίσει. Οχι, δεν υπάρχει κάποιο bug, απλώς, πρέπει να ασχοληθείτε, όπως αναφέραμε, με τον Tactics Editor πριν από τη σέντρα, προκειμένου να εκτελούνται όλα υπό τις πλήρεις εντολές σας.

Επίσης, έχει δοθεί μεγάλη έμφαση στη λεπτομέρεια. Για παράδειγμα, το πλήθος έχει διαφορετικές ιαχές, ανάλογα με τη χώρα στην οποία διεξάγεται το ματς. Ακόμα, προκειμένου να φεύγει απαλά η μπάλα έπειτα από τάκλιν ή κεφαλιές, πατήστε ελαφρά το fire button τη στιγμή που κάνετε τάκλιν ή κεφαλιά αντίστοιχα.

Τέλος, ας αναφερθούμε και στις δυνατότητες manager που έχετε. Μπορείτε να δείτε όλο τον αγώνα υπό διαφορετική οπτική γωνία, αυτή του manager ή του παίκτη/manager!

Το ενδιαφέρον σε αυτή την περίπτωση είναι ότι, μόλις κάνετε τις μεταγραφές σας, το φορμάρισμα της ομάδας και την επιλογή των τακτικών σας, μπορείτε να κάτσετε αναπαυτικά στην πολυθρόνα σας και να παρακολουθήσετε τον αγώνα από το μόνιτορ της Amiga σας.

Η μετάδοση είναι καλύτερη από αυτή του Premier Manager. Μπορείτε να διακόψετε το ματς, προκειμένου να δώσετε στους παίκτες καινούριες οδηγίες, ανάλογα με τις τακτικές τις οποίες έχετε σκεφτεί πριν από τον αγώνα. Και φυσικά μπορείτε να μπείτε και εσείς σαν αλλαγή, αν είστε παίκτης/manager. Η πλάκα αρχίζει όταν επιλέξετε να ακολουθήσετε ολόκληρη καριέρα σαν παίκτης/manager! Η διάρκεια της καριέρας σας είναι 20 χρόνια και, αν είστε καλοί, μπορεί να σας προτείνουν κάποια θέση manager στη FIFA! Ποτέ δεν ξέρετε!

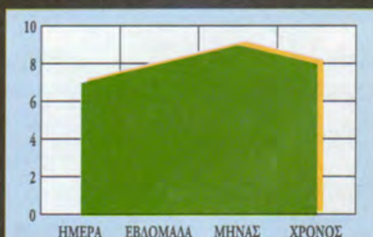
Τι άλλο να πούμε γι' αυτό το soccer game; Είναι το πιο ολοκληρωμένο soccer game που υπάρχει για την Amiga σας μέχρι στιγμής, χώρια του ότι τρέχει και σε όλες τις... Amiges.

του Γ. Κουρκουτά



ΕΙΔΟΣ	Soccer
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Sensible

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα το βαρεθείτε με τίποτα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: anaconda.

Στα ίδια επίπεδα του Sensible.
ΓΡΑΦΙΚΑ 93%

Εχει και πολύγλωσσο κοινό!
ΗΧΟΣ 94%

Είκοσι χρόνια καριέρας είναι αυτά!
GAMEPLAY 96%

The best soccer game ever!
ΓΕΝΙΚΑ 94%

REVIEW

Shaq-Fu



Είμαι σίγουρος ότι τον γνωρίζετε όλοι. Πώς να συμβαίνει το αντίθετο άλλωστε όταν πρόκειται για έναν τύπο με ανάστημα που ξεπερνάει τα 2 μέτρα και βάρος που πλησιάζει τα 140 κιλά; Πόσο μάλλον αν ο άνθρωπος αυτός είναι και ένας από τους διασημότερους αστέρες του επαγγελματικού πρωταθλήματος basket των Ηνωμένων Πολιτειών (NBA). Για όσους δεν το κατάλαβαν ακόμη, αναφερόμαστε στον γνωστό Shaquille O'Neal, ο οποίος είχε περάσει πρόσφατα και από τη χώρα μας για μια σειρά εμφανίσεων στο στάδιο Ειρήνης και Φιλίας. Αν ύστερα από αυτή την εισαγωγή νομίζετε ότι μαντέψατε το θέμα του παιχνιδιού... κάνετε μεγάλο λάθος. Οχι, αγαπητοί μου, δεν πρόκειται για ένα ακόμα basketball game, όπως μας έχουν συνηθίσει οι Jordan και Pipen στο παρελθόν, αλλά για ένα νέο beat' em up που κυκλοφόρησε πρόσφατα εκπλήσσοντας τους πάντες. Θα αναρωτιέστε ασφαλώς πώς έγινε αυτός ο παράδοξος "γάμος" μεταξύ Shaquille και karate. Την ίδια απορία είχα και εγώ. Ετσι, έψαξα και βρήκα την απάντηση. Ο γιγαντόσωμος αστέρας τυγχάνει να είναι... ευτυχής κάτοχος μαύρης ζώνης στις πολεμικές τέχνες. Κάποιος άνθρωπος από το χώρο των υπολογιστών το ανακάλυψε και ιδού το αποτέλεσμα που φέρει το εμπνευσμένο όνομα Shaq-Fu.



ΥΠΟΘΕΣΗ

Αυτό το μέρος του παιχνιδιού, σίγουρα δεν αποτελεί έκπληξη. Η υπόθεση του Shaq-Fu δεν ξεφεύγει από τα συνηθισμένα πλαίσια. Ο μεγάλος ήρωας (εσείς είστε αυτός βέβαια) καλείται να αντιμετωπίσει τις δυνάμεις του κακού, μέσα από μια σειρά προσωπικών μονομαχιών. Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφέρουμε ότι παρέχονται ορισμένες επιλογές στον παίκτη, που ουσιαστικά αποτελούν και τα τρία διαφορετικά σενάρια του παιχνιδιού. Η απλούστερη εξ αυτών ονομάζεται Duel και δεν είναι παρά μία one-on-one μάχη με τον αντίπαλο της επιλογής σας.



Στη συνέχεια, η Story ακολουθεί την υπόθεση που περιγράψαμε προηγουμένως και, τέλος, η Tournament αναφέρεται σε ένα σύνθετο "διπλό" όπου κάθε παίκτης ελέγχει τέσσερις χαρακτήρες σε μια αναμέτρηση μέχρι τελικής πτώσεως.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Μεγάλη προσοχή έχει δοθεί από τους κατασκευαστές στα γραφικά του Shaq-Fu. Τα backgrounds είναι λεπτομερή, στους σωστούς χρωματισμούς, ενώ τα sprites καλοσχεδιασμένα και με ομαλή κίνηση, αν και κάπως μικρότερα από τα συνήθη στην κατηγορία των beat' em ups.

Στον τομέα του ήχου δεν θα συναντήσετε τίποτα το ιδιαίτερο. Εκτός από τη φωνή του Shaquille σε μια ιαχή που θυμίζει Ιάπω-











να μονομάχο, το παιχνίδι δεν έχει να επιδείξει τίποτε άλλο. Σε καμιά περίπτωση δεν αποτελεί το δυνατό σημείο του.

Οσον αφορά στο gameplay και το χειρισμό ειδικότερα, το Shaq-Fu μάλλον απογοητεύει. Οι αποκρίσεις των χαρακτήρων στις εντολές που μεταβιβάζετε μέσω του joystic αργούν, με αποτέλεσμα να καθίσταται αδύνατος ο απαραίτητος συνδυασμός μεγάλου αριθμού κινήσεων τόσο στην επίθεση όσο και στην άμυνα. Αυτό φαίνεται ξεκάθαρα κάθε φορά που επιχειρείτε ένα άλμα με στόχο την αποφυγή της οδυνηρής επαφής με τον αντίπαλο. Στη συντριπτική πλειοψηφία των περιπτώσεων θα αποτύχετε. Ετσι, θα προσκρούσετε στη γροθιά του και στη συνέχεια θα προσγειωθείτε στο σκληρό έδαφος ταπεινωμένοι και με αρκετή από την ενέργειά σας να έχει εξαφανιστεί.

Αρκετά όμως με την αρνητική κριτική. Υπάρχει και ένα σημείο που είναι άξιο θαυμασμού, κυρίως επειδή αποτελεί καινοτομία στο χώρο. Ενα στοιχείο που δεν περιέχεται στις εντυπωσιακές σειρές των κλασικών Street Fighter και Mortal Kombat. Μιλάμε για την άκρως ενδιαφέρουσα δυνατότητα καταφοράς διπλού χτυπήματος όσο βρίσκεστε στον αέρα, γεγονός που προσωπικά με ενθουσίασε.

Ασφαλώς, στο πλούσιο ρεπερτόριο του Shaquille και των υπόλοιπων ηρώων, περιλαμβάνονται όλες οι συνήθεις κινήσεις όπως τις έχουμε γνωρίσει από το σύνολο των beat'em ups, αλλά και πλήθος νέων κρυφών και θανατηφόρων επιλογών, που ενεργοποιούνται με προκαθορισμένους συνδυασμούς πλήκτρων.

Γενικά, πρόκειται για ένα παιχνίδι που "στέκεται" αξιοπρεπώς σε μια δύσκολη κατηγορία όπου τα standards θέτουν μεγάλοι και καταξιωμένοι τίτλοι. Μόνη η παρουσία του διάσημου ανά τον κόσμο αστέρα Shaquille O'Neal δεν αρκεί για να προκαλέσει το ενδιαφέρον και να σας κρατήσει μπροστά στις οθόνες του υπολογιστή σας για αρκετό διάστημα. Δεν μπορώ να κρίνω αν ο εν λόγω γίγαντας καταφέρνει να "πείσει" ως υπερασπιστής του καλού και γνώστης των πολεμικών τεχνών. Εγώ, πάντως, ελπίζω την επόμενη φορά που θα συνδεθεί το όνομά του με κάποιο παιχνίδι, να έχει σχέση με αυτό που ξέρει να κάνει καλύτερα... το basketball.

Του Δημήτρη Πλέσσα



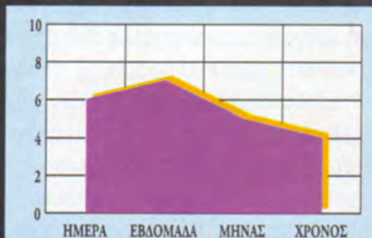






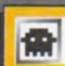
ΕΙΔΟΣ	Beat 'em up
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Electronic Arts

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



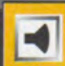
Οι έμπειροι θα το τελειώσουν σύντομα, οι άπειροι θα το βαρεθούν ακόμα πιο γρήγορα.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie



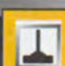
Τα σχετικά μικρά sprites χαλάνε το πολύ καλό σύνολο.

ΓΡΑΦΙΚΑ 88%



Θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερος.

ΗΧΟΣ 76%



Κλασικό ως επί το πλείστον, αλλά περιέχει και ορισμένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που προσδίδουν ενδιαφέρον.

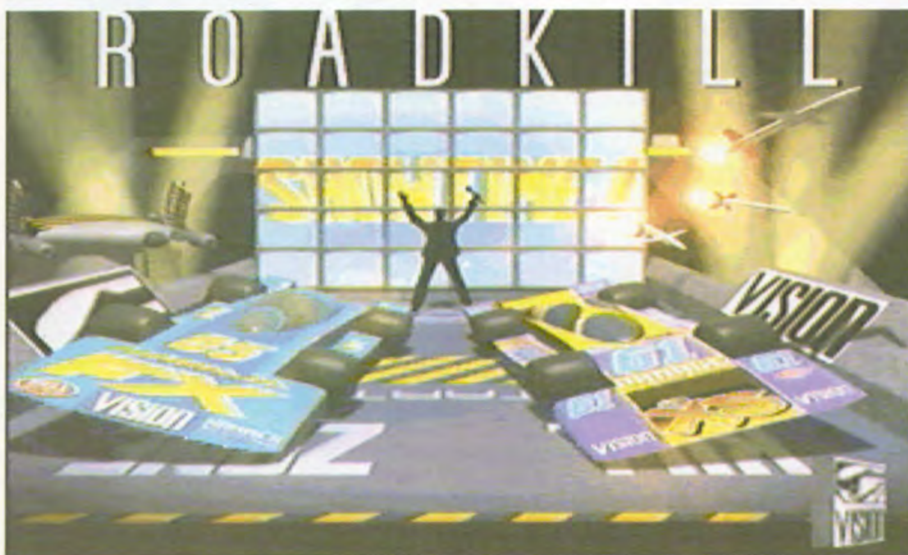
GAMEPLAY 78%



Αξίζει να ασχοληθείτε μερικές ώρες μαζί του. Δεν βλέπει κανείς κάθε μέρα τον Shaquille να μάχεται τους κακούς.

ΓΕΝΙΚΑ 82%





Μεταξύ των πρώτων παιχνιδιών τα οποία κατασκευάστηκαν για υπολογιστή συμπεριλαμβάνονταν τα κλασικά, δημοφιλή racing arcades. Πρόκειται για τα παιχνίδια εκείνα όπου έχετε υπό τον έλεγχό σας ένα γρήγορο αυτοκινητάκι, με στόχο τη νίκη σε μία κούρσα περιορισμένου αριθμού γύρων.

Το Roadkill αποτελεί τη νεότερη έκδοση στο χώρο, μια προσπάθεια αρκετά πρωτότυπη και φιλόδοξη, αφού περιλαμβάνει ορισμένα νέα χαρακτηριστικά, όπως τη χρήση ρουκετών και λοιπών οπλικών συστημάτων, τα οποία φιλοδοξούν να κρατήσουν τους αντιπάλους σας μακριά από τη γραμμή του τερματισμού. Ας εξετάσουμε λοιπόν το παιχνίδι από την αρχή. Τη φουτουριστική εισαγωγική οθόνη, καθώς και τις αναφορές στους πρώτους scorers και την ομάδα των κατασκευαστών, ακολουθεί η επιλογή του οχήματος της αρεσκείας σας. Εξι αυτοκίνητα κάθε λογής, με ονόματα που υποδηλώνουν καταστροφείς (cannon, slam, inferno, hammer, demolition και cyclone), καταλαμβάνουν ισάριθμα παράθυρα και περιμένουν να τα οδηγήσετε. Μπείτε αμέσως σε ένα από αυτά -ένα κλικ πάνω του είναι αρκετό- και θα μεταφερθείτε στο κύριο menu ελέγχου του παιχνιδιού. Εδώ μπορείτε να ορίσετε το επίπεδο δυσκολίας (easy, medium, hard), τον αριθμό των γύρων ανά αγώνα (το default είναι 3), τον τρόπο αλλαγής των ταχυτήτων (με αυτόματο κιβώτιο ή χωρίς) και φυσικά τον controller (keyboard-joystick). Επιπλέον, παρέχεται η δυνατότητα χρήσης των κωδικών τους οποίους συλλέγετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και σας μεταφέρουν αυτόματα σε κάποια άλλη πίστα. Τέλος, όταν αισθανθείτε έτοιμοι, η εντολή start σας στέλνει στη γραμμή εκκίνησης. Μερικά δευτερόλεπτα σας χωρίζουν πλέον από τη συγκίνηση ενός συναρπαστικού αγώνα χωρίς διαιτητές και κανόνες. Σε αυτή τη φάση, εμφανίζεται μια κάρτα, η οποία μεταξύ άλλων περιέχει τη δομή της συγκεκριμένης πίστας, πληροφορίες για τα όπλα, τους αντιπάλους, τον τελικό στόχο σας, καθώς και ορισμένα hints. Τώρα βέβαια, το κατά πόσο μπορεί να σας βοηθήσει το "kill, kill, kill!" του πρώτου circuit αφήνεται στην κρίση καθενός... Πολύ ωραία! Φθάσατε λοιπόν στην αφετηρία. Ενας γύρος χωρίς αντιπάλους, προκειμένου να εξοικειωθείτε με τα controls και η σημαία σηκώνεται. Τρία... δύο... ένα... Ανάβει το πράσινο φως και 9 φόρμουλες -ανάμεσά τους και εσείς- ξεχύνονται με άγριες διαθέσεις στην πίστα. Κινηθείτε σε γρήγορο ρυθμό, μαζέψτε τα διάφορα power-ups, που είναι ομοιόμορφα διασκορπισμένα στο χώρο, και περάστε πρώτος από τη γραμμή του τερματισμού. Φυσικά θα πρέπει να προσέχετε τις συγκρούσεις, τόσο με τα άλλα οχήματα όσο και με τα τοιχώματα, αφού με αυτόν τον τρόπο μειώνεται η ενέργειά σας και ακολουθεί η καταστροφή.



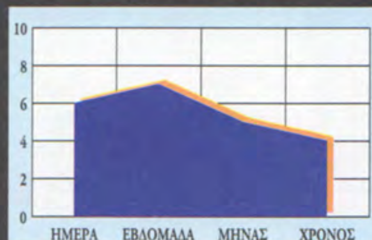


Τα γραφικά και ο ήχος δεν έχουν κάτι ιδιαίτερο να επιδείξουν, είναι λιτά, αν και ομολογουμένως πολύ προσεγμένα. Γενικά, το σύνολο παραπέμπει στο παρελθόν, όπου το εν λόγω παιχνίδι θα μπορούσε να κατέχει υψηλή θέση στις προτιμήσεις των gamers. Οι αυξημένες απαιτήσεις της εποχής μας όμως το καταδικάζουν, δυστυχώς, στη μετριότητα.

Του Δημήτρη Πλέσσα

ΕΙΔΟΣ	Racing Arcade
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ICE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εύκολα θα το βαρεθείτε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.

Τίποτα το ιδιαίτερο.	ΓΡΑΦΙΚΑ	70%
Κάποια αδιάφορα μουσικά κομμάτια.	ΗΧΟΣ	72%
Ο χειρισμός του οχήματός σας παρουσιάζει ενδιαφέρον.	GAMEPLAY	84%
Ενα παιχνίδι που ανήκει στο παρελθόν.	ΓΕΝΙΚΑ	75%

AIR WARRIOR 94

1o ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΑΕΡΟΜΑΧΙΩΝ 20 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 20 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ

COMPULINK ON-LINE INFORMATION SERVICES

ΤΕΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Οι ατέλειωτες, συναρπαστικές αερομαχίες που μας κρατούσαν άγρυπνους κάθε βράδυ εδώ και κάτι μήνες, έλαβαν τέλος.
Οι τρεις μεγάλοι νικητές και δεξιοτέχνες πιλότοι πολέμησαν ακούραστα για τη νίκη.

Η ΔΟΞΑ (ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ) ΕΙΝΑΙ ΔΙΚΙΑ ΤΟΥΣ!

1ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΝΙΚΟΣ ΚΟΥΛΑΦΕΤΗΣ, Δικαιάρχου 55, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα MPC ON LINE 386 DX/40, 4MB RAM, 128 KB CACHE, 170MB HD, 1 FDD, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 24 BIT TRUE COLOR, ΕΓΧΡΩΜΟ MONITOR 14" MPR II, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ SOUND BLASTER PRO, DOUBLE SPEED CD-ROM DRIVE .

2ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΒΛΑΧΟΣ, Ρήγα Φεραίου 79, Αθήνα
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Μία SEGA MEGA DRIVE και 5 κασέτες με παιχνίδια.

3ος ΝΙΚΗΤΗΣ: ΓΙΩΡΓΟΣ ΖΗΣΙΜΑΤΟΣ, Αγ. Ιωάννου 24Γ, Αγ. Παρασκευή
ΚΕΡΔΙΖΕΙ: Ένα SUPER NINTENDO.







ΑΠΟ ΕΝΑ ΜΠΛΟΥΖΑΚΙ COMPULINK ΚΕΡΔΙΖΟΥΝ ΟΙ ΔΙΑΚΡΙΘΕΝΤΕΣ ΤΟΥ ΤΟΥΡΝΟΥΑ:

ΠΑΝΤΕΛΗΣ ΣΠΑΡΤΙΝΟΣ, Δωδεκανήσου 25, Αγ. Ανάργυροι
ΙΩΑΝΝΗΣ ΚΟΝΤΟΠΟΥΛΟΣ, Κονδύλη 1, Καλαμάκι
ΝΙΚΟΣ ΜΟΥΜΟΥΛΙΔΗΣ, Νικολάου Πολίτη 24, Ηλιούπολη
ΚΟΣΜΑΣ ΜΠΕΝΕΚΟΣ, Επιδαύρου 59, Αιγάλεω
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΟΥΡΟΥΚΙΔΗΣ, Λ. Πεντέλης 127, Χαλάνδρι
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΚΡΗΤΙΚΟΣ, Ναυσικάς 12, Π. Φάληρο
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΦΑΡΑΝΤΑΚΗΣ, Αιτωλίας 5, Χαλάνδρι

ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΘΕΡΜΑ ΤΗΝ C.P.U., το TELECLUB και το ATHENS CLUB για τα όμορφα δώρα που προσέφεραν.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ ΚΑΙ ΣΤΙΓΜΙΟΤΥΠΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΜΑΧΕΣ ΣΤΟΝ ΑΕΡΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΠΟΝΟΜΗ, ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ!



Θυμάστε τη σειρά DRAGON'S LAIR; Οταν είχε πρωτοκυκλοφορήσει είχε κάνει πάταγο με τα καταπληκτικά καρτούν γραφικά του, το πλήθος των χρωμάτων και τη δράση του. Το μεγάλο "μείον" του όμως, το gameplay.

Το παιχνίδι αυτό ήταν ένα Demo, μια μικρή ιστορία κινουμένων σχεδίων, όπου ο παίκτης -με κατάλληλες κινήσεις και την κατάλληλη στιγμή- μπορούσε να επέμβει ώστε να το δει όλο. Φαντάζεστε λοιπόν ένα παιχνίδι με τέτοια καρτούν γραφικά, 256 χρώματα στην οθόνη και δράση που την καταλαμβάνει ολόκληρη να συνδυάζει καθαρά adventure και arcade στοιχεία, και παράλληλα να είναι τεράστιο σε μέγεθος, πλοκή και γρίφους; Σταματήστε τη φαντασία σας, το παιχνίδι αυτό υπάρχει. Ερχεται από την GREMLIN και φέρει το όνομα LITIL DIVIL.

Το παιχνίδι έρχεται για το CD32 και όπως καταλαβαίνετε όλα τα ανωτέρω χαρακτηριστικά συνδυάζονται με 16-bit στερεοφωνικό ήχο, στον οποίο θα αναφερθούμε στη συνέχεια.

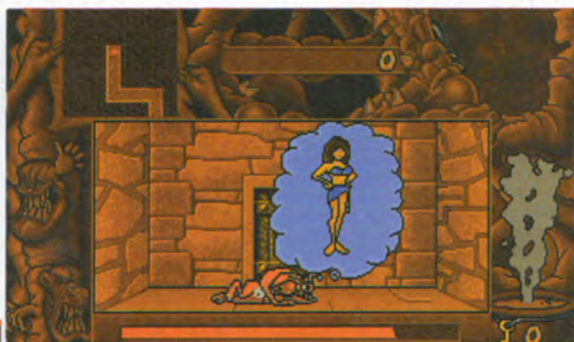
Ας ξεκινήσουμε όμως την παρουσίασή μας, αρχής γενομένης από το σενάριο του παιχνιδιού. Είστε ένας πανέμορφος μικρός, αστείος διαβολάκος (εξ ου το LITIL DIVIL) και προσπαθείτε να τα βγάλετε πέρα μέσα σε έναν απέραντο λαβύρινθο, νικώντας τέρατα, λύνοντας πολλούς γρίφους, μπλέκοντας σε διάφορες καταστάσεις για να καταφέρετε να...

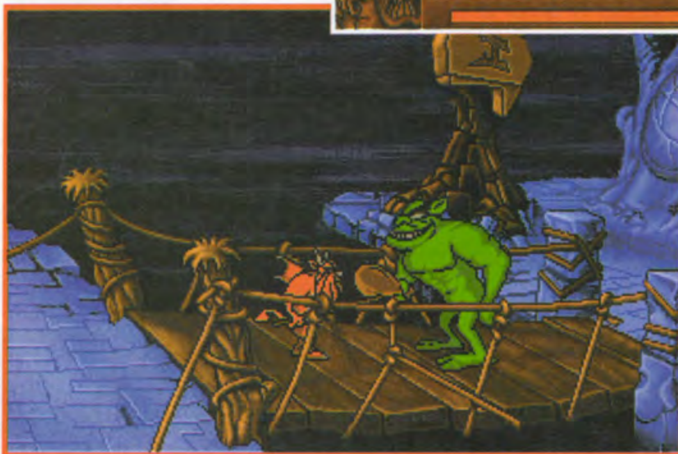
Η πλοκή του παιχνιδιού είναι τεράστια και όσα και να γράψω θα είναι σίγουρα λίγα.

Ξεκινώντας χωρίς εισαγωγές παρά μόνο με μερικές πληροφορίες για το παιχνίδι με φόντο τον "κούκλο" μας, βρίσκεστε μπροστά στην είσοδο του λαβυρίνθου αντιμέτωπος με τον τεράστιο κακό φύλακα. Αφού τον νικήσετε με διάφορους ελιγμούς χτυπώντας τον στα γόνατα, τα πλευρά και το κεφάλι, και αποφεύγοντάς τον με κωλοτούμπες, τον ρίχνετε κάτω από τη γέφυρα και προχωράτε ακάθεκτος μέσα στο λαβύρινθο. Μέσα σε αυτόν, το στιλ αλλάζει: ενώ τον βλέπατε από το πλάι έξω από το λαβύρινθο, τώρα τον βλέπετε από πίσω και προχωράτε προς τα εμπρός με 3D άποψη. Οσο προχωράτε στο λαβύρινθο, επάνω αριστερά στην οθόνη υπάρχει κάτι που μοιάζει με χάρτη και αποκαλύπτεται συνεχώς, φωτίζοντας το σημείο στο οποίο προχωράτε, ενώ ό,τι αφήνετε πίσω σας μένει αναμμένο.

Στο λαβύρινθο θα συναντήσετε πάρα πολ-















λά, τα οποία καλό θα είναι να αποφύγετε στην περιπλάνησή σας: αράχνες που θα σας τρομάξουν και θα σας κάνουν να... πηδήξετε μέχρι το ταβάνι, φωτιές που θα βγαίνουν από σκαλιστά κεφάλια στους τοίχους και θα προσπαθείτε να σβήσετε το τρίχωμά σας, φυλακισμένους των οποίων θα... δεχθείτε τις μπουνιές καθώς θα περνάτε μπροστά από τα κελιά τους, καλώδια που βρίσκονται στο έδαφος και θα σας χτυπήσουν με το ηλεκτρικό ρεύμα που μεταφέρουν κ.ά.

Μέσα στο λαβύρινθο θα βρείτε πάρα πολλές πόρτες, με αποτέλεσμα η οθόνη να γεμίζει πλέον animation γραφικά. Παράλληλα, θα πρέπει να νικήσετε τεράστιες αράχνες που καταλαμβάνουν τα 2/3 της οθόνης και "ξερνάνε" αραχνάκια που είτε τα πατάτε είτε τα τρώτε! Επίσης, θα βρείτε μαγαζιά για να αγοράσετε διάφορα αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν να τα βγάλετε πέρα μέσα στο λαβύρινθο καθώς και δωμάτια με κρεβάτι για να κοιμηθείτε και να εξοικονομήσετε ενέργεια (ενέργεια επίσης θα αποκτάτε από τα διάφορα φαγητά που θα βρίσκετε στους διαδρόμους του λαβυρίνθου).

Οσο περισσότερο θα προχωράτε μέσα στο λαβύρινθο τόσο περισσότερες πόρτες θα ανακαλύπτετε, καινούριους γρίφους να λύνετε, διάφορα τέρατα να νικάτε, έως ότου τελειώσει η κόκκινη γραμμή που συμβολίζει τη ζωή σας στο κάτω μέρος της οθόνης και δείτε τα διάφορα sequences αναλόγα με την περίπτωση, και έναν κακό ντυμένο στα μαύρα, ο οποίος σας στέλνει στα βάθη της κόλασης. Εκεί σας αναλαμβάνει ο δήμιος που θα σας βασανίσει με διάφορους τρόπους, τροχούς, καρφιά και άλλες τέτοιες... ευγενικές σκέψεις.

Εν πάση περιπτώσει το παιχνίδι κρίνεται επικίνδυνα εθιστικό. Ο,τι και να γράφω, μία εικόνα "λέει" όσα χίλιες λέξεις και μόνον αν παίξετε θα καταλάβετε.

Θα πρέπει βέβαια να τονίσω ότι από τη στιγμή που θα ξεκινήσετε να παίζετε, συνεχώς κάτι θα γίνεται που είτε θα σας κάνει να κρατάτε το στομάχι σας από το γέλιο είτε θα απορείτε με αυτόν που σχεδίασε το παιχνίδι.



Σε ό,τι δε αφορά τον ήχο του παιχνιδιού, με μία λέξη είναι φανταστικός. Τα τέσσερα stereo κανάλια του 8-bit ήχου της AMIGA είναι γνωστό ότι υπάρχουν και στο CD32. Από εκεί λοιπόν ακούμε όλους τους sampled ήχους που είναι καταπληκτικοί στο σύνολό τους και δένουν τέλεια με το σκηνικό και τις κινήσεις των sprites και σαν background sound-track από το CD με διαφορετικό θέμα σε κάθε σημείο του παιχνιδιού. Τα κλασικά μουσικά κομμάτια δένουν απόλυτα με αυτό που γίνεται εκείνη τη στιγμή και δεν πρόκειται να σας κουράσουν ούτε στο ελάχιστο. Θυμηθείτε τα λόγια μου όταν βρείτε δωμάτιο να κοιμηθείτε.

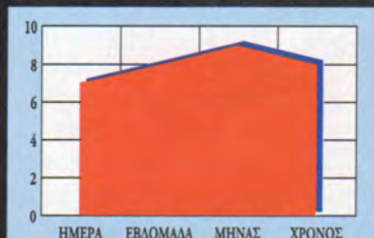
Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ καλό και δεν θα ησυχάσετε ποτέ. Το παιχνίδι θα το έκρινα σχετικά εύκολο.

Σε γενικές γραμμές, το LITIL DIVIL μου άρεσε πολύ, ...πάρα πολύ και θα σας συνιστούσα να το αγοράζατε για έναν απλό λόγο: είναι πολύ καλό.

Του Ν. Ζόγκου

ΕΙΔΟΣ	Adventure
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Gremlin

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα ησυχάσετε αν δεν το τελειώσετε και όταν ακόμη το τελειώσετε, τότε πάλι θα ξαναπαίξετε για να το ξανατελειώσετε.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph.



256 χρώματα υπέροχα cartoon γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ 93%



Ορχηστρική - ατμοσφαιρική μουσική που δένει με το σύνολο.

ΗΧΟΣ 95%



Εθιστικότητα, περιπέτεια, πλοκή, πολύ γέλιο.

GAMEPLAY 90%



Ουδέν σχόλιον... Αγοράστε το, το συντομότερο

ΓΕΝΙΚΑ 96%

REVIEW

ZEEWOLF



Παρά τις εξελίξεις αυτής της χρονιάς γύρω από το όνομα της Commodore, φαίνεται ότι ο Αγιος Βασίλης θυμήθηκε την Amiga μέσα από την Binary Asylum, μια καινούρια εταιρία με παλιά όμως ονόματα στις τάξεις της. Οι εξαιρετικοί αυτοί κύριοι δημιούργησαν το Zeewolf, ένα παιχνίδι που κατορθώνει να τα συνδυάζει όλα: ευχάριστα γραφικά, μανιώδες gameplay και τέλος εθισμό που είχε καιρό να μας καταλάβει.

Η συνταγή της επιτυχίας είναι απλή. Εχετε υπό τον έλεγχό σας ένα πολεμικό ελικόπτερο και προσπαθείτε να φέρετε εις πέρας διάφορες αποστολές, οι οποίες κυμαίνονται από καταστροφή εχθρικών εγκαταστάσεων μέχρι διάσωση αιχμαλώτων. Μέχρι εδώ δεν υπάρχει τίποτα που να το καθιστά ξεχωριστό από τα υπόλοιπα του είδους του (Desert Strike, Seek'n'Destroy). Ποιο είναι, λοιπόν, το μυστικό συστατικό του Zeewolf;

Η απάντηση κρύβεται μερικά χρόνια πίσω, όταν η Firebird κυκλοφορούσε ένα παιχνίδι ονόματι Virus. Σε αυτό ο παίκτης έλεγχε ένα διαστημόπλοιο, το οποίο μπορούσε να κινηθεί και στις τρεις διαστάσεις, σε έναν κόσμο φτιαγμένο από μικρής πολυπλοκότητας 3D αντικείμενα. Το έδαφος ειδικότερα απεικονιζόταν σαν ένα ψηφιδωτό από τετραγωνάκια διάφορων χρωμάτων και έκανε πιο ζωντανή την πτήση του διαστημοπλοίου, καθώς εκινείτο με μεγάλη ταχύτητα. Δυστυχώς, το Virus δεν γνώρισε επιτυχία γιατί ο έλεγχος του διαστημοπλοίου ήταν πολύ δύσκολος (παιζόταν μόνο με ποντίκι). Ετσι, ελάχιστοι κατόρθωναν να ξεπεράσουν αυτό το εμπόδιο και να χαρούν το παιχνίδι.

Εμφανίζεται όμως η Binary Asylum, η οποία μεταφέρει τη φιλοσοφία του Virus σε ένα νέο σκηνικό: το διαστημόπλοιο γίνεται ελικόπτερο και οι αιμοδιψείς εξωγήινοι που θέλουν το κακό του γίνονται αιμοδιψή τανκς, ταχύπλοα, αντιαεροπορικά που (μαντέψτε!) θέλουν και αυτά το κακό του. Παρά τις ομοιότητες όμως, υπάρχει μια σημαντική διαφορά. Στο Zeewolf έχει δοθεί περισσότερη προσοχή στο θέμα του ελέγχου του ελικοπτέρου, που σημαίνει ότι μπορείτε να εμπλακείτε στην καταιγιστική δράση από την πρώτη στιγμή, χωρίς να απαιτείται ιδιαίτερη εξοικείωση με το χειρισμό.



Το αποτέλεσμα, λοιπόν, είναι πράγματι εντυπωσιακό. Ανω των 32 επιπέδων σας περιμένουν να δοκιμάσετε τις ικανότητές σας, τα οποία αυξάνουν σταδιακά ως προς το βαθμό δυσκολίας, με τα τέσσερα πρώτα να αποτελούνται από εύκολες αποστολές που αποσκοπούν στην εξοικείωσή σας. Για την ολοκλήρωση κάθε επιπέδου δεν θα χρειαστείτε μόνο γρήγορα αντανακλαστικά αλλά και στρατηγική σκέψη, ειδικά στα μεγαλύτερα επίπεδα.









Με σκοπό να σας βοηθήσει στο ευγενές και μεγαλόπνοο έργο σας, το Zeewolf σας παρέχει τρεις τύπους όπλων: κανόνι, ρουκέτες και πυραύλους αέρος. Φυσικά, πρέπει να κάνετε σοφή χρήση των πυρομαχικών σας. Σε κάθε αποστολή υπάρχουν οχήματα ανεφοδιασμού (κυρίως πάνω σε φιλικά πλοία) τα οποία, αν προσγειωθείτε δίπλα τους, ανανεώνουν το οπλοστάσιό σας και τα καύσιμά σας από ένα πεπερασμένο στοκ που διαθέτουν.

Η ανάπτυξη διάφορων τακτικών για την καταστροφή των μανιασμένων εχθρών, προτού προλάβουν να αντιδράσουν στη θέα σας, συμβάλλει στην οικονομία καυσίμων και πυρομαχικών. Στην αρχή αυτό φαίνεται ευσεβής πόθος, καθώς το χάος του πεδίου μάχης προκαλεί συναισθήματα σύγχυσης και πανικού, αλλά στη συνέχεια θα ανακαλύψετε μερικά κόλπα που σας γλιτώνουν από πολύ ιδρώτα (και αίμα, συνήθως).

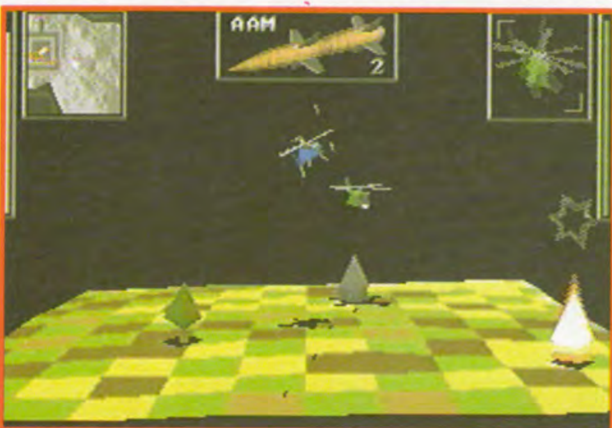
Η αντοχή του ελικοπτέρου μετράται με τη θωράκιση που διαθέτει, η οποία μειώνεται σε κάθε χτύπημα από εχθρικά πυρά και σε κάθε σύγκρουση με κτίρια ή το έδαφος. Ο μόνος τρόπος να αυξηθεί είναι η μεταφορά αιχμαλώτων σε κάποια φιλική μονάδα. Μόλις η θωράκιση πιάσει πάτο και χτυπηθείτε έστω και μία φορά, πέφτετε θεαματικά με καπνούς και εκρήξεις στο έδαφος και χάνετε μία από τις ζωές σας. Ευτυχώς για εσάς, αν χάσετε μια ζωή, δεν χρειάζεται να ξαναρχίσετε το επίπεδο από το μηδέν.



Σε ό,τι αφορά τα controls, το Zeewolf μπορεί να παιχτεί τόσο με ποντίκι όσο και με joystick. Το δεύτερο θα προτιμηθεί από κάθε αρχάριο παίκτη και έχει το πλεονέκτημα της γρήγορης εξοικείωσης, υστερεί όμως στον τομέα της ευελιξίας διότι περιορίζει την κίνηση σε οκτώ διευθύνσεις και δεν προσφέρει ανεξάρτητη ώθηση. Πιο λιανά δηλαδή, για να αυξήσετε την ταχύτητα του ελικοπτέρου πρέπει να βουτήξετε τη μύτη του και να χάσετε ύψος. Από την άλλη, το ποντίκι μπορεί να είναι δύσχρηστο αρχικά, προσφέρει όμως το πλεονέκτημα της υψηλής ακρίβειας και της άμεσης επιτάχυνσης στο πάτημα του δεξιού πλήκτρου, κάτι που θα το χρειαστείτε πολλές φορές. Ετσι, καθώς η εμπειρία σας θα διευρύνεται, θα βρίσκετε επιτακτική την ανάγκη να χρησιμοποιείτε το mouse.

Ας μην πολυλογούμε. Το Zeewolf μπορεί να μην είναι το θαύμα από την πλευρά γραφικών και ήχου, κατορθώνει όμως μέσα από το gameplay του να τους δώσει προσωπικότητα. Θα καταλάβετε τι εννοώ, όταν βρεθείτε ανάμεσα σε τρία αντιαεροπορικά και δύο πυραυλοστοιχίες, προσπαθώντας μανιασμένα να αποφύγετε τους πυραύλους που θα σφυρίζουν και τις σφαίρες που θα κροταλίζουν δίπλα σας ή όταν θα πάρετε μια ανάσα ανακούφισης μετά από κάμποσα δευτερόλεπτα απόλυτου χάους και καταστροφής, ενώ το ελικόπτερό σας αιωρείται πάνω από τα φλεγόμενα απομεινάρια δύο εχθρικών τανκς. Αυτό είναι το ατού του Zeewolf. Δεν εντυπωσιάζει απλώς, προκαλεί έντονη συναισθηματική φόρτιση. Από τη στιγμή που αντιλαμβάνεστε πως όλοι είναι εναντίον σας μέχρι τη στιγμή που αποδίδετε επιτέλους δικαιοσύνη, εξουδετερώνοντας και τον τελευταίο εχθρό, δεν σταματάτε να ζείτε την εμπειρία. Είναι ένα κομμάτι software που μπορεί να το έχει ο καθένας (τρέχει σε όλα τα μοντέλα με 1MB μνήμης) και αξίζει τον κόπο.

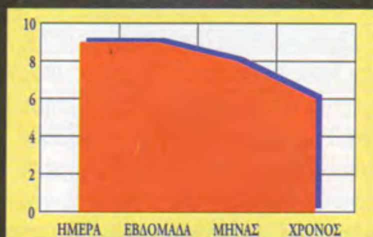
Του Ν.Κλωνάρης



ΕΙΔΟΣ Arcade simulator

ΚΑΤ/ΣΤΗΣ Binary Asylum

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



"Θα χάσετε τον ύπνο σας, την οικογένειά σας, αλλά τουλάχιστον θα το τελειώσετε".

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: sentinel.

Τίποτα το εντυπωσιακό, συντελούν όμως καθοριστικά στο παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ 83%

Η εισαγωγική μουσική είναι επιθετική όπως αρμόζει, ενώ τα εφέ δημιουργούν μια πλούσια ατμόσφαιρα.

ΗΧΟΣ 85%

Στα βήματα των 8-μπιτων κλασικών.

GAMEPLAY 93%

Κονσόλες όλου του κόσμου, πίσω και σας φάγαμε.

ΓΕΝΙΚΑ 91%







Αλήθεια, θυμάστε το Desert Strike; Εκείνο το καταπληκτικό action-arcade παιχνιδάκι με το ελικόπτερο, που έκανε αισθητή την παρουσία του πέρυσι στα charts Ευρώπης και Αμερικής, καταλαμβάνοντας την πρώτη θέση επί τουλάχιστον τρεις συναπτές εβδομάδες; Φυσικά, η τεράστια εμπορική επιτυχία που σημείωσε δεν θα μπορούσε να αφήσει αδιάφορους τους δημιουργούς του. Ετσι, με το νέο έτος -και με καθυστέρηση ενός χρόνου- έκανε δυναμικά την εμφάνισή της η συνέχεια του εν λόγω παιχνιδιού που ακούει στο όνομα Jungle Strike.

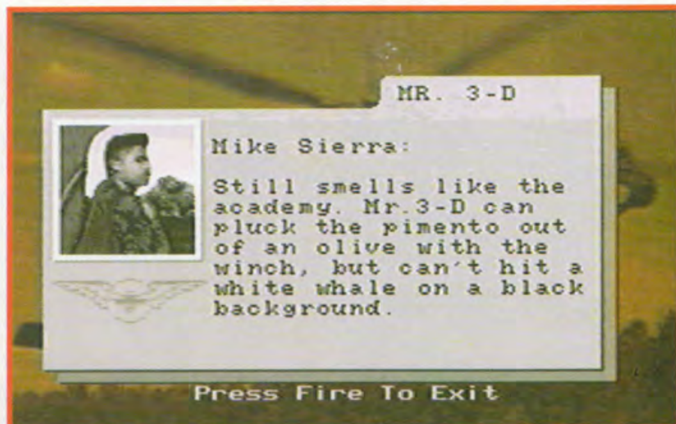
Ποιο είναι όμως αυτό το στοιχείο που το κάνει τόσο καλό; Προσωπικά πιστεύω ότι είναι η πρωτοτυπία που διαθέτει. Πρώτα ήρθε το Desert Strike στην έκδοση για Mega Drive και στη συνέχεια το είδαμε στην Amiga, μεγαλύτερο, καλύτερο, πλούσιο σε ηχητικά εφέ και πιο ελκυστικό gameplay. Τότε πραγματικά ήταν ένα παιχνιδάκι που έλειπε από την τεράστια συλλογή παιχνιδιών που διαθέτει η Amiga. Σήμερα, η Hit Squad παρουσιάζει τη συνέχεια του παιχνιδιού, με την ονομασία Jungle Strike. Ενα παιχνίδι που συνδυάζει στοιχεία στρατηγικής, χωρίς να είναι απαραιτήτως το πρώτο που πρέπει να προσέξετε, και αρκετή δράση. Υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης. Αρκετά όμως είπαμε, καιρός να περάσουμε στο παιχνίδι και να δούμε τι μας περιμένει.

ΥΠΟΘΕΣΗ

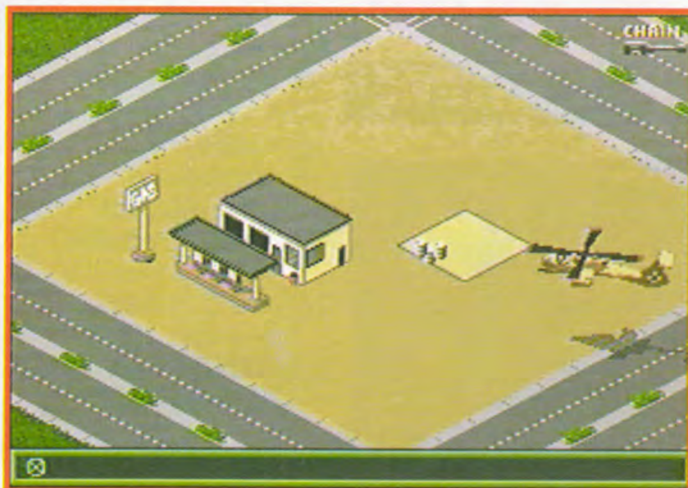
Το σενάριο, όπως περιγράφεται στην εντυπωσιακή εισαγωγή, ξεκινά κάπου στον Ειρηνικό Ωκεανό. Μια πυρηνική έκρηξη εξαφανίζει από το χάρτη της Γης κάποιο νησάκι. Δύο ύποπτα πρόσωπα, αγνώστων λοιπών στοιχείων προς το παρόν, έχουν μια ιδιαίτερη συζήτηση σχετικά με τα σχέδιά τους για επίθεση στην καρδιά των Ηνωμένων Πολιτειών, την Washington. Η κρισιμότητα της όλης κατάστασης απαιτεί ασφαλώς άμεση αλλά και διακριτική αντιμετώπιση. Τι καλύτερο λοιπόν από έναν καταξιωμένο πιλότο, ο οποίος θα διεισδύσει στο άντρο του εχθρού με το κατάλληλα εξοπλισμένο ελικόπτερό του και φυσικά θα μετατρέψει κάθε ύποπτη εγκατάσταση σε άμορφη μάζα, τυλίγοντας τα πάντα στις φλόγες.

Ελάτε τώρα, μην κάνετε πως δεν καταλαβαίνετε ποιος μπορεί να είναι αυτός ο άσσος των αιθέρων. Ναι, ναι... πολύ σωστά μαντέψατε. Εσείς θα αναλάβετε το σκληρό έργο του αφανισμού των κακοποιών. Στη σχετική ενημέρωση που γίνεται στο γρα-

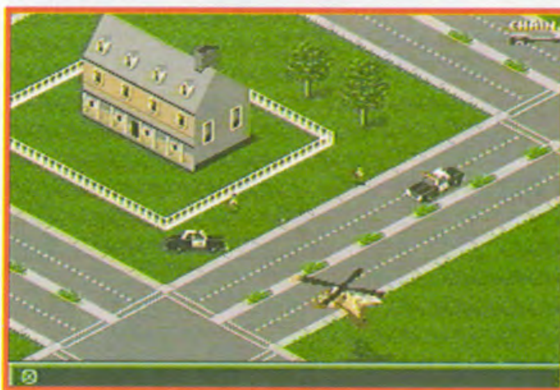








φείο ενός αξιωματικού της αεροπορίας μαθαίνετε την ταυτότητα των τρομοκρατών. Πρόκειται για τους Carlos Ortega, μεγαλέμπορο και μεγιστάνα των ναρκωτικών στη Νότιο Αμερική, και Ibn Kilbaba, διαβόητο έμπορο όπλων και συναφών προϊόντων και υπηρεσιών. Δύο πρόσωπα που δεν χρειάζονται ιδιαίτερες συστάσεις. Θα έκαναν τα πάντα για να σας δουν νεκρό, πόσο μάλλον τώρα που αναζητούν εκδίκηση για τον πρόσφατο θάνατο του πατέρα Ortega. Συνιστάται προσοχή σε κάθε σας βήμα, αν επιθυμείτε να βγείτε από αυτή την περιπέτεια νικητές και, πάνω απ' όλα, ζωντανοί!





ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

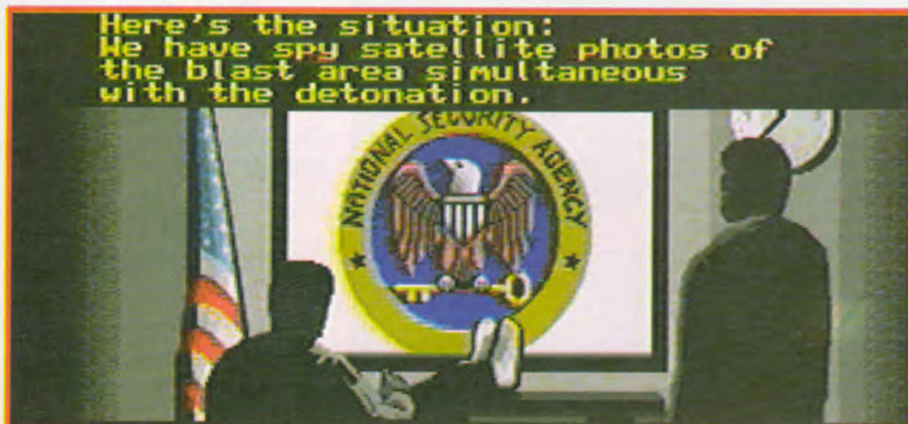
Τα γραφικά του Jungle Strike εντυπωσιάζουν, τόσο για το λεπτομερή σχεδιασμό τους όσο και για τη σωστή επιλογή των χρωμάτων. Επίσης, η κίνηση των sprites είναι γρήγορη και απόλυτα ομαλή.

Στον τομέα του ήχου, συναντάμε ένα εξαιρετικό μουσικό κομμάτι στην εισαγωγή και πλήθος συνοδευτικών εφέ καθ' όλη τη διάρκεια της δράσης, τα οποία συμβάλλουν τα μέγιστα στη διατήρηση της πολύ καλής ατμόσφαιρας.

Το gameplay είναι όμοιο με αυτό του Desert Strike. Φέρετε εις πέρας ένα σημαντικό πλήθος αποστολών (missions) και θα αποζημιωθείτε πλουσιοπάροχα. Ανά πάσα στιγμή, μπορείτε να καλέσετε ορισμένα βοηθητικά αρχεία, όπως το χάρτη της περιοχής, πληροφορίες για τις μονάδες, τα σημεία ανεφοδιασμού κ.ά.

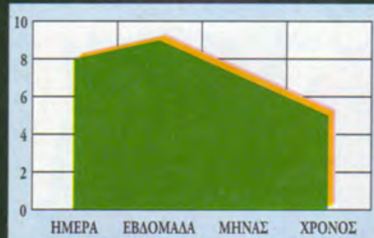
Αν σας άρεσε το Desert Strike, η συνέχειά του είναι βέβαιο πως θα σας ενθουσιάσει. Πιστέψτε με... θα κάνετε πολύ καιρό να στρέψετε το βλέμμα σας από την οθόνη!

Του Δημήτρη Πλέσσα



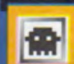
ΕΙΔΟΣ	Action game
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	Hit Squad

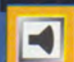
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

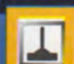


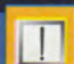
Τουλάχιστον τον πρώτο καιρό θα ξεχάσετε οτιδήποτε άλλο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: adie.


Από τα καλύτερα για αυτού του είδους παιχνίδια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 88%


Ποιοτικά εφέ συνοδεύουν κάθε ενέργειά σας.
ΗΧΟΣ 88%


Όπως και στο Desert Strike, το δυνατό σημείο του παιχνιδιού.
GAMEPLAY 94%


Το 1995 δεν μπορούσε να ξεκινήσει καλύτερα.
ΓΕΝΙΚΑ 92%

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

ALADDIN
(SUPER NES)

Για να περνάτε τα επίπεδα χωρίς πολλές σκοτούρες, κάντε pause και πατήστε A, A, B, B, A, A, B, B, A, A. Θα ακούσετε να χτυπούν καμπανάκια. Αυτό σημαίνει ότι έχει ενεργοποιηθεί το cheat mode. Πάντως εμείς σας δίνουμε και τους κωδικούς των επιπέδων:

Επίπεδο 1: Genie, Abu, Aladdin, Sultan
» 2: Jafar, Abu, Jasmine, Genie
» 3: Genie, Jafar, Aladdin, Abu
» 4: Abu, Aladdin, Genie, Jasmine
» 5: Jasmine, Jafar, Sultan, Jasmine
» 6: Jafar, Jasmine, Aladdin, Jafar
» 7: Aladdin, Jasmine, Abu, Sultan





BURRAI FIGHTER DELUXE
(GAMEBOY)

Τι θα λέγατε αν αρχίζατε το παιχνίδι με 100 ζωές; Αν σας ενθουσιάζει η ιδέα, δώστε αυτόν τον κωδικό: HGDM. Τώρα δώστε και τους ακόλουθους κωδικούς, για να παίξετε το επίπεδο που θέλετε:

EAGLE
Επίπεδο 2: HGKM
» 3: CPFG
» 4: JJCM
» 5: DKLF

ALBATROSS
Επίπεδο 2: HGNC
» 3: BMHB
» 4: DGBF
» 5: JGJH

EPIC
(AMIGA)

Πρώτη αποστολή (Tracking Station): AURIGA
Δεύτερη αποστολή (Space Ports): CEPHEUS
Δεύτερη αποστολή (Mining Complexes): APUS
Τρίτη αποστολή (Glory): MUSCA
Τέταρτη αποστολή (Magma Canon): PYXIS
Πέμπτη αποστολή (Galactic Storm): CETUS
Εκτη αποστολή (Command Center): FORNAX

ANOTHER WORLD
(SUPER NES)

Κωδικοί επιπέδων:
Επίπεδο 02: HTDC
» 03: CLLD
» 04: LBKG
» 05: XDDJ
» 06: FXLC
» 07: KRFK
» 08: KLFB
» 09: DDRX
» 10: HRTB
» 11: BRTD
» 12: TFBB
» 13: TXHF
» 14: CKJL
» 15: LFCK

DESERT STRIKE
(SUPER NES)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε με 10 ζωές αυτό το φανταστικό παιχνίδι, τότε στην οθόνη των passwords βάλτε τον κωδικό B59JS27.

Το καλό είναι ότι μόλις τελειώσετε το επίπεδο θα ξαναπάρετε τις ζωές που χάσατε. Αν πάλι θέλετε να δείτε κατευθείαν το φινάλε, βάλτε τον κωδικό 99P55LM.

Πάντως, για καλό και για κακό, πάρτε και τους κωδικούς κάθε επιπέδου:

Αποστολή 1: 3ZJMZT7
» 2: K32L82R
» 3: JR8P8M8
» 4: F9N5CJ8
Τελική πίστα: 99P55LM

BUGS BUNNY
(NES)

Επίπεδο 20: ZTPZ
» 40: TX9W
» 60: YTKW

CAPTAIN PLANET
(GAMEBOY)

Αν θέλετε να παίξετε την τελευταία πίστα του παιχνιδιού, δώστε τον κωδικό που ακολουθεί: 506210.

KID DRACULA
(GAMEBOY)

Επίπεδο 2: 5613
» 3: 3272
» 4: 7283
» 5: 5346
» 6: 7225
» 7: 5539
» 8: 7158

NINJA BOY
(GAMEBOY)

Μόλις χάσετε και την τελευταία σας ζωή, πατήστε το A, το B και το START. Τώρα μπορείτε να συνεχίσετε από το σημείο όπου χάσατε.

BUBSY
(SUPER NES)

Κωδικοί επιπέδων:
Επίπεδο 01: JSSCTS
» 02: CKBGMM
» 03: SCTWMN

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

» 04: MKBRLN
» 05: LBLNRD
» 06: JMDKRK
» 07: STGRTN
» 08: SBBSHC
» 09: DBKRRB
» 10: MSFCTS
» 11: KMGRBS
» 12: SLJMBG
» 13: TGRTVN
» 14: CCLDSL
» 15: BTCLMB
» 16: STCJDH

BURRAI FIGHTER
(NES)

Επίπεδο 2: BALL
» 3: JOKE
» 4: DOLL
» 5: PAIL
» 6: GOAL
» 7: GAME

POWER RANGERS
(SUPER NES)

Επίπεδο 1: 3847
» 2: 5113
» 3: 3904
» 4: 1970
» 5: 8624
» 6: 2596

Οι ακόλουθοι κωδικοί δουλεύουν στο διπλό:
Bonus 1: 0411
» 2: 1007
» 3: 1212

TINY TOONS
(GAMEBOY)

Επίπεδο 2: Space, Carrot, Space, Carrot.
» 3: Melon, Space, Melon, Space.
» 4: Pineapple, Pineapple, Melon, Melon.
» 5: Melon, Melon, Melon, Space.
» 6: Carrot, Carrot, Space, Space.
» 7: Space, Melon, Space, Space.
» 8: Space, Melon,



Space, Space.

Running Bonus Game: Carrot, Carrot, Carrot, Carrot.

Mallet Bonus Game: Melon, Melon, Melon, Melon.

SOCCER KID
(SUPER NES)

Επίπεδο 2: DCBLRFGNPF
» 3: TNLPQCGKPJ
» 4: MMLPTTGKFJ
» 5: HFLPJQHPPF

PROBOTECTOR
(NES)

Κωδικοί επιπέδων:
Επίπεδο 2: 1227
» 3: 0501
» 4: 0948
» 5: 2168
» 6: 0666
» 7: 1192

BUGS BUNNY
(GAMEBOY)

Επίπεδο 40: TX9W
» 50: 2TWX
» 60: YTKX
» 70: SHE2
» 80: XH02

JURASSIC PARK
(AMIGA 1200)

Οι κωδικοί που ακολουθούν "πιάνουν" μόνο στην έκδοση για την A1200. Θα σας βοηθήσουν να πηγαίνετε από το ένα επίπεδο στο άλλο, εύκολα, απλά και χωρίς μεγάλη προσπάθεια:

B5A48352
E54C67AA
D5F4AB62
95B48B42
85A4834A
85B48B42
F54C6FAA
C57C77B2
D56C7FBA
A5149F5A



GREMLINS 2
(GAMEBOY)

Ο κωδικός για το επίπεδο 4-2: VLBB.

AXE BATTLER
(GAME GEAR)

Κωδικοί για το παιχνίδι:
Firewood Town: FDCB JBEJ PBOO MDKI
Turtle Village: AHNN ANAB IOCN OAJN
Sand Marrow: IMME KEJE ALKD PNOF
Holm Stock: LIAM OBEG MAKK AKMG
Brookhill: AFPL JLNJ OMEM PGJK
North Valey: LGEC CLBP BIOP NICD

SILPHEED
(MEGA CD)

Κατά τη διάρκεια του animation (στην αρχή και προτού αρχίσετε το παιχνίδι), πατήστε κάτω, κάτω, επάνω, επάνω, δεξιά, αριστερά, A, B και start, προκειμένου να ενεργοποιήσετε την επιλογή της πίστας στην οποία θέλετε να παίξετε.

Αν πάλι θέλετε να μη χάνετε την ασπίδα σας μέσα στο παιχνίδι, τότε κατά τη διάρκεια του demo πατήστε δεξιά, αριστερά, A, δεξιά, επάνω, C, B, κάτω, αριστερά, B, A, επάνω και start.

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

DISPOSABLE HERO
(AMIGA)

Στην οθόνη επιλογών (option screen), βάλτε τα sound effects στο 0, διαλέξτε την επιλογή arcade και βγείτε από την οθόνη επιλογών.

Τώρα επιλέξτε να δείτε τα high scores και, έχοντας πατημένο το δεξί κουμπάκι του ποντικιού, πληκτρολογήστε τη λέξη EUPHORIA και βγείτε από το μενού πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού.

Τώρα, εάν πάτε ξανά στην οθόνη επιλογών, θα δείτε ότι έχει εμφανιστεί άλλη μια επιλογή με το όνομα configuration. Μέσα από αυτή μπορείτε να διαλέξετε με πόσες ζωές θα ξεκινήσετε το παιχνίδι, αλλά και από ποιο επίπεδο.

EQUINOX
(SUPER NES)

Στην οθόνη του τίτλου πατήστε κατά σειρά τα εξής πλήκτρα: L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R. Αν ακολουθήσατε σωστά τα πλήκτρα που σας έδωσα, αποκλείεται να ξαναχάσετε κάποια μαγική ζωούλα!

ZOOL 2
(AMIGA)

Το Zool 2 είναι ένα από τα καλύτερα platform games για Amiga. Ελα όμως που είναι και λίγο "παλουκάκι"!

Γι' αυτόν το λόγο, αν θέλετε να περνάτε με μεγάλη ευκολία από τη μία πίστα στην άλλη, τότε προτού ξεκινήσετε το παιχνίδι, πηγαίνετε στην οθόνη επιλογών (option screen), γράψτε BUMBLEBEE και ξεκινήστε το παιχνίδι.

Τώρα, κάθε φορά που θα πατάτε return, θα μεταφέρεστε αυτομάτως στην επόμενη πίστα.



BOMBER RAID
(MASTER SYSTEM)

Αν θέλετε να ξεκινήσετε από κάποιο άλλο επίπεδο, κάντε τα εξής: Στην οθόνη των τίτλων πατήστε πάνω, αριστερά και τα πλήκτρα 1 και 2 ταυτόχρονα στο δεύτερο pad. Τώρα πατήστε το πλήκτρο 1 στο πρώτο pad δύο φορές και θα εμφανιστεί η επιλογή επιπέδων. Εδώ απλώς αποφασίστε σε ποιο επίπεδο θέλετε να παίξετε!

JUNGLE BOOK
(GAME GEAR)

Οταν εμφανιστεί το λογότυπο του Disney στην οθόνη σας, αρχίστε να πατάτε το κουμπί κατεύθυνσης περιστροφικά (πάνω, δεξιά, κάτω, αριστερά, σύμφωνα με τους δείκτες του ρολογιού), συνέχεια, μέχρι να ακουστεί ο ήχος μιας καμπάνας.

Τώρα, με τη βοήθεια του σταυρού κατεύθυνσης, μπορείτε να επιλέξετε την πίστα από την οποία θέλετε να αρχίσετε.



SPLATTERHOUSE 3
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 2: REISOR
» 3: ETLBUD
» 4: TEKROH
» 5: ELPOEB
» 6: LILITH
» 7: GOFMTS

STAR TREK
(GAMEBOY)

Επίπεδο 1: 0523-4
» 2: 4262-0
» 3: 6841-2
» 4: 3310-7
» 5: 7057-3
» 6: 6046-2

ALIEN BREED 2
(AMIGA 1200)

Μήπως οι εξωγήινοι κατάφεραν να κάνουν δύσκολη τη ζωή σας; Αν ναι, τότε ακολουθήστε τα τιπάκια που σας δίνουμε. Λοιπόν, αν πληκτρολογήσετε 098654, θα βρεθείτε με 10 ζωές περισσότερες.

Αν πάλι γράψετε 736353, θα δείτε τα credits σας να αυξάνουν κατά 50.000. Τι; Δεν σας φτάνουν τα κλειδιά που βρήκατε; Πληκτρολογήστε 378829 και ψάξτε στις τσέπες σας.

Τι θα βρείτε; Πενήντα κλειδιά. Καλό ε, μη μου πείτε!

ROCKET KNIGHT ADVENTURES
(MEGADRIVE)

Εδώ έχουμε ένα διαφορετικό τιπάκι απ' όλα τα άλλα που παρουσιάζουμε κάθε φορά. Αν κάνετε τα παρακάτω, θα έχετε τη

HINTS 'N' TIPS

CONSOLES & COMPUTERS

δυνατότητα να δείτε την προσπάθεια που κάνατε προτού χάσετε στο demo του παιχνιδιού. Ξεκινήστε να παίζετε το παιχνίδι και "παγώστε" (pause) έπειτα από λίγο.

Τώρα πατήστε πάνω 7 φορές, κάτω μία, αριστερά 3 φορές και δεξιά μία.

Σβήστε το παιχνίδι (reset) και παρακολουθήστε το demo. Ωχ! Μα, αυτός είμαι εγώ!

TURTLES 2
(GAMEBOY)

Για να διαλέξετε το επίπεδο στο οποίο θα παίξετε, στην οθόνη των τίτλων πατήστε κάτω, πάνω, B, A, αριστερά, δεξιά, B, A και μετά το Start.

FLASHBACK
(SUPERNES)

Μερικοί κωδικοί γι' αυτό το καταπληκτικό παιχνίδι. Προσοχή: Οι κωδικοί λειτουργούν μόνο στο Normal επίπεδο δυσκολίας:

1: DLRCS
2: BGSFM
3: PRHG
4: WNPQVX
5: NMRYL
6: SNTHN
7: KLZHT

BUBBLE BOBBLE
(NES)

Εάν θέλετε να επιλέξετε οποιοδήποτε επίπεδο, δώστε τον κωδικό που ακολουθεί στην οθόνη password DDFFI.

STARDUST
(AMIGA)

Τρομερό παιχνιδάκι αλλά και λίγο ζόρικο, έτσι; Λοιπόν, δοκιμάστε τους κωδικούς που ακολουθούν και θα μείνετε με το στόμα ανοικτό.

CDSSUAAAAMGL (Τέλος 2ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για σας.)
CISUVAATANGK (Τέλος 2ου κόσμου με full ενέργεια και πάρα πολλές ζωές.)
DBSSUAAAANGL (Τέλος 3ου κόσμου και μια σπέσιαλ αποστολή για σας.)
DLSUVQATALMK (Τέλος 3ου κόσμου και 11 χρήσιμες ζωές.)
ELSUVXRRAJLL (Τέλος του παιχνιδιού και η δεύτερη σπέσιαλ αποστολή σάς περιμένει με 11 ζωές και με όλα τα οπλικά συστήματα.)

Είναι φοβερό!

BATMAN: RETURN OF THE JOKER
(NES)

Επίπεδο 4-2: KHCN
» 5-1: QGVN
» 5-2: WBZT
» 6-1: FFHG
» 6-2: CKQG
» 7-1: GPZT

WONDERBOY 3
(MASTER SYSTEM)

Human: WE5T ONE 0000 000
Lizardman: THC3 YN4 DEAU XU7
Mouseman: 6CR7 N74 8Y3A U60
Piranhaman: 5J WC4 DE4U R5H
Lionman: THC3 YTT DE4U RVM
Hawkman : 5JWP WCP 9E37 XKN

THE IMMORTAL
(MEGADRIVE)

Επίπεδο 4: 465FA31001EB0
» 5: D4BFD41000EB0
» 6: BCFEF51010A41
» 7: 6B10F61010ACL
» 8: E590D710178C1

ALADDIN
(MEGADRIVE)

Λοιπόν, αρχίστε το παιχνίδι και μόλις εμφανιστεί ο Aladdin πατήστε pause και A, B, B, A και ξανά από την αρχή A, B, B, A.

Τώρα ξεκινήστε το παιχνίδι και, μόλις πατάτε το start, προτού προλάβετε να πείτε "άνοιξε σουσάμι", θα βρίσκεστε στην επόμενη πίστα.

AMERICAN GLADIATORS
(NES)

Επίπεδο 2: A, B, A, A, A, A, B, B
» 3: A, B, A, A, B, A, A, A
» 4: A, B, A, B, B, B, B, B

BENEFACTOR
(AMIGA)

UNDERWORLD
Επίπεδο 1: 3213J2HPQL
» 2: 64JM4SL4Q5
» 3: 3BQPH3J31B
» 4: 1N11DNDDGQ
» 5: 3F13JFHPQM
» 6: QFJ2PJKFQK
» 7: 1KQ234Q234
» 8: 14QHNVPGM5
» 5: 6KFK2MFK2M
» 6: 62DJKFJPQL
» 7: QMDBMNHFQR
» 8: QVNGHLHIBF
» 9: QJLFH43C2L
» 10: 3FQKLHVPQM
» 11: 6LFKMNJ4QR

TOMBS OF EGYPT
Επίπεδο 1: Q2J2R33DQH
» 2: 3NQL3QSNKS
» 3: 1PQHNWPGMV
» 4: 1PQHTWN2QT
» 5: QFJ2TJGBQG
» 6: 54HHDR2214
» 7: M51MD2C4FG
» 8: MGQTPNR5Q4

THE TREETOP RESCUE
Επίπεδο 1: MKCNLLHSQQ
» 2: MBQTH3JM1B
» 3: MXQTJ4KND3
» 4: MWQTNN4RLL
» 5: MGQTTNNQQK
» 6: 23QMXQJFQJ
» 7: 2RQH32R3JF

STONES AND BONES
Επίπεδο 1: MNCN343T45
» 2: 2PQLTWN3QT
» 3: MNQ5WVK4QP
» 4: QMDBCNDBCN

MERRY WINTERLAND
Επίπεδο 1: 66N4K4KLHL
» 2: 3KQJHLV4MQ
» 3: 32QKPGRLQH
» 4: QCNG53JCQ2
» 5: 6PN4KVLM3T
» 6: 6VDJ3G34NL
» 7: QPLFR5K2QT
» 8: QDNG5JJCQF
» 9: 2GQKGMK21G
» 10: MQQRHFMNDB

THE TECHNO TREAT
Επίπεδο 1: MGQRNLT5Q4
» 2: M3MSR4LRQN
» 3: 2LQGCN421L
» 4: 2JQF2KSHGM
» 5: 2BQFKCWLQ3
» 6: 5FNKRLMJQK
» 7: MNQNGN5RKR
» 8: 24QJLTRKM5
» 9: 52NKTKKHQH

TO HELL WITH MINNIAT
Επίπεδο 1: MCQ4Q2Q4Q2
» 2: 2PQJJ5P33T

On - Line
Και η ιστορία συνεχίζεται...

Αλλη μια περιήγηση στο μαγευτικό κόσμο των παιχνιδιών χωρίς τέλος.

All aboard! Ο νέος χρόνος έφθασε και υπόσχεται πολλά. Οι εορταστικές εκδηλώσεις στο δημοφιλή χώρο των multi-user παιχνιδιών της CompuLink συνεχίζονται ακόμη. Εμείς θα αναφερθούμε εκτενέστερα σε αυτές, μόλις κατορθώσουμε να συνέλθουμε και να ξεφύγουμε από το υπέροχο κλίμα που επικρατεί. Ομως τώρα, ας περάσουμε στα καθιερωμένα νέα μας.

Federation II

Subject: Fedlog #4
Location: Solar System
Current Planet: Mercury
Stardate: 941201

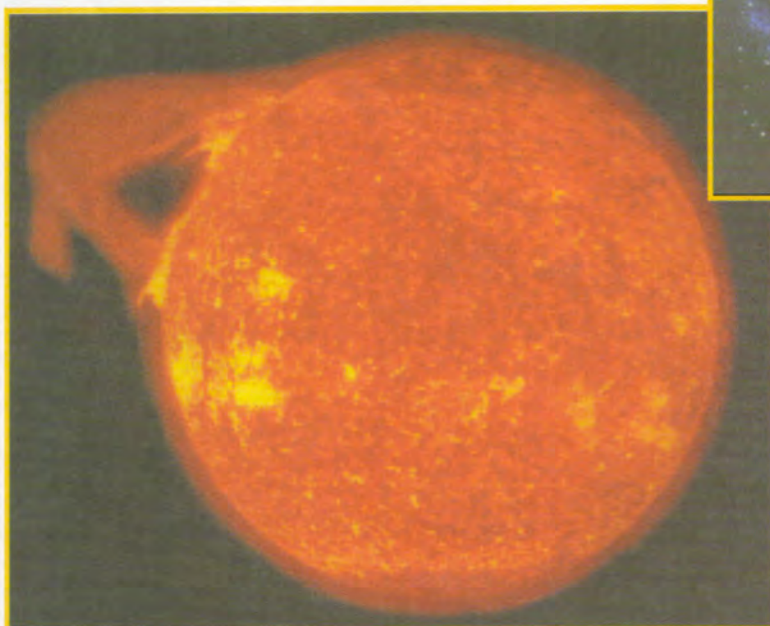
Greetings Fedders! Αλλος ένας μήνας πέρασε, ακόμη μία σελίδα γράφτηκε στο συναρπαστικό κόσμο του Federation II. Το σχετικό με τους γρίφους quest που σας είχα υποσχεθεί άρχισε και οι ενδιαφερόμενοι έβαλαν τα δυνατά τους για την κατάκτηση μίας εκ των τριών πρώτων θέσεων. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Κατά την πρώτη δοκιμασία, οι παίκτες κλήθηκαν να μαζέψουν όσο το δυνατόν περισσότερα αντικείμενα από κάθε γωνιά του διαστήματος, μια και η αξία του καθενός από αυτά ήταν δύο βαθμοί. Φυσικά δεν αρκούσε μόνο η συλλογή τους. Απαραίτητη ήταν και η φύλαξή τους έως αργά το βράδυ της ίδιας ημέρας, οπότε και θα ελάμβανε χώρα η επίσημη καταμέτρηση. Ολα αυτά μπορεί να ακούγονται εύκολα, όταν όμως ισχύει η φιλοσοφία τού "ο ευρών αμειφθήσεται" οι καταστάσεις περιπλέκονται λιγάκι. Ετσι, ο κόπος μιας ολόκληρης ημέρας μπορούσε να πάει στράφι, αν σε μια άτυχη στιγμή κάποιος ανακάλυπτε ένα πλήθος αντικειμένων χωρίς ιδιοκτήτη και αποφάσιζε να τα οικειοποιηθεί. Αν πάλι νομίζετε ότι περιγράφω ακραίες καταστάσεις, σας διαβεβαιώ ότι κάνετε λάθος. Ζωντανό παράδειγμα αποτελεί ο πονηρός Skal, ο οποίος, στην προσπάθεια ανεύρεσης και αρπαγής του πραγματικού "θησαυρού" που είχε συγκεντρώσει ο Tomas, επισκέφτηκε το γνωστό θάλαμο του νοσοκομείου στη Γη.

Ακολούθησαν πολλές δοκιμασίες ακόμη, όπως η εύρεση της ειδικής λειτουργίας του μαύρου κουτιού (black box) και του κύβου ζάχαρης (sugar lump), αλλά δυστυχώς, παρά τα hints που δόθηκαν κατά καιρούς, κανείς δεν τα κατάφερε. Ετσι όλοι περίμεναν με αγωνία τη συνέχεια, η οποία δεν άργησε να φανεί. "Ανακαλύψτε τη συντομότερη οδό από το μουσείο της Venus στις Deserted Gates της Γης, καθώς και από τον Τιτάνα στο Foyer του νοσοκομείου" ήταν η διαταγή και ο υποφαινόμενος έλαβε πλήθος μηνυμάτων με σωστές, αλλά και λανθασμένες (ως επί το πλείστον), απαντήσεις.

Τελικά, την τελευταία ημέρα και ως διά μαγείας, το σύνολο των διαγωνιζομένων κατόρθωσε να "αρπάξει" τους 40 βαθμούς της νίκης. Φυσικά, έχουν ήδη κινηθεί οι διαδικασίες για ένορκη εξέταση (αχ, ποιον μέθυσαν πάλι και τους τα είπε όλα) και





MULTI USER *games*

AIR WARRIOR DOGFIGHT TOURNAMENT									
LAST REPORT - SECOND ROUND									
A LAND					B LAND				
USER ID	TIME	MISS	KILLS	SCORE	USER ID	TIME	MISS	KILLS	SCORE
GFAT	**:**	96	11	5020	ONE	**:**	186	52	28007
IVAN	06:12	6	2	1092	WIZ	21:40	38	15	10733
VIPER	**:**	116	58	47396	BROWN	**:**	142	42	26003
TAIPAN	00:00	0	0	0	KOSMEGA	14:00	8	2	1771
SKAL	02:04	3	0	0	NELSON	01:13	0	0	0
MAYHEM	**:**	133	54	37848	COOL	35:10	30	3	623
SHOGUN	09:59	0	0	0	HERCULES	00:15	0	0	0
PTOLEMEO	00:45	0	0	0	PANTELIS	**:**	86	42	40669
SKIPPER	01:35	0	0	0	TEACHER	05:50	0	0	0
-= TOTAL SCORE: 91356 =-					-= TOTAL SCORE: 107806 =-				

τα βασανιστήρια διεξάγονται τις πρώτες πρωινές ώρες στον Αρη.

Βέβαια, το μαραθώνιο quest συνεχίζεται και νικητής θα αναδειχτεί εκείνος ο οποίος θα φθάσει πρώτος στους 200 βαθμούς. Η μέχρι στιγμής βαθμολογία έχει ως εξής:

1. Catman: 82 points
2. Skal: 80 points
3. Tomas: 79 points
4. Personal: 60 points
5. Caesar: 40 points
6. Zaf: 05 points

Οπως θα διαπιστώσατε, ο συναγωνισμός είναι σκληρός, αφού οι Skal και Tomas ακολουθούν σε απόσταση αναπνοής τον πρωτοπόρο Catman.

Αρκετά όμως γι' αυτόν το μήνα. Τον επόμενο θα μάθετε και τον τελικό νικητή, ενώ -αν καταφέρω να συνέλθω από τις πάσης φύσεως εορταστικές εκδηλώσεις- θα έχουμε και ένα αφιέρωμα, σχετικό με την υποδοχή του νέου έτους στο cyberspace. Εως τότε... enjoy!

AIR WARRIOR

Ας μεταφερθούμε τώρα στη Γη, όπου μας περιμένει το διάσημο Air Warrior με τους αφοσιωμένους πιλότους του και τις μονομαχίες στους αιθέρες που... κόβουν την ανάσα. Το Final War Report του δεύτερου γύρου είδε επιτέλους το φως της δημοσιότητας και, όπως είχαμε προβλέψει, νικήτρια ήταν η δεύτερη χώρα. Δυστυχώς όμως, η διαφορά την οποία εξασφάλισε δεν ήταν αρκετή, ώστε να επιτρέψει την είσοδο των μελών της στην τελική φάση του διαγωνισμού.

Ετσι οι A-landers, οι οποίοι κατόρθωσαν να ξεπεράσουν το όριο των 45 ωρών πτήσης, ήδη πραγματοποιούν τον τελευταίο έλεγχο στα μαχητικά τους, προκειμένου να είναι καθ' όλα έτοιμα, όταν θα κληθούν να διεκδικήσουν ένα από τα εντυπωσιακά δώρα που περιμένουν εδώ και καιρό τους νικητές.

Επειτα από απόφαση των υπευθύνων, οι συγκρούσεις που θα αναδείξουν τον "πρώτο των πρώτων" θα πραγματοποιηθούν στα γραφεία της CompuLink, ενώ για την απονομή έχει προγραμματιστεί μια μίνι τελετή στον ίδιο χώρο.

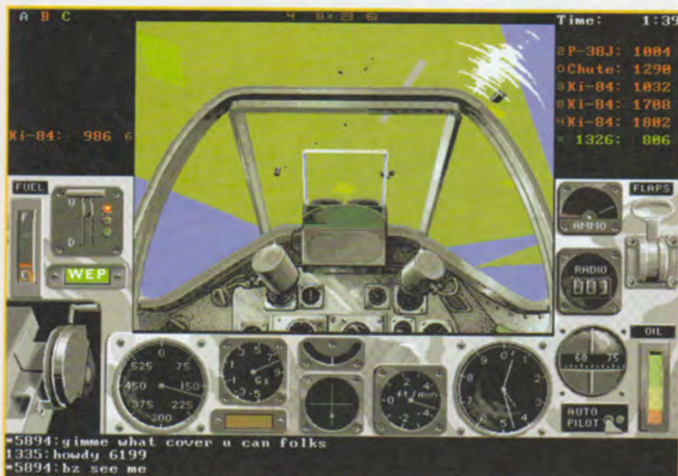
PARTY!!!

Μια και μιλήσαμε για τελετές, μάθατε τα νέα; Η CompuLink διοργανώνει ένα εκπληκτικό party για όλα τα μέλη και τους φίλους της, το οποίο θα λάβει χώρα το πρώτο δεκαήμερο του νέου έτους. Παρ' ότι είναι η πρώτη φορά που επιχειρείται κάτι τέτοιο, οι χρήστες δεν κρύβουν τον ενθουσιασμό τους, ενώ καθημερινά προστίθενται και νέες συμμετοχές στον ήδη ογκώδη κατάλογο των ενδιαφερομένων.

Αυτά όμως προς το παρόν. Τον επόμενο μήνα θα έχουμε πολλά ενδιαφέροντα νέα, αφού ο νέος χρόνος εισέβαλε δυναμικά στο σύστημα. Εως τότε, θυμηθείτε... play Fed, play Air, surf the Net!!!

adie@athena.compulink.forthnet.gr

Του Δημήτρη Πλέσσα





Deluxe Paint 5.0

Το κλασικό ζωγραφικό πακέτο της Amiga

AMIGA

• του Ε. Καψούλη

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Επειτα από μακροχρόνια αναμονή, έχουμε επιτέλους στα χέρια μας την τελευταία έκδοση του Deluxe Paint 5, η οποία έχει να προσφέρει ουκ ολίγα στους απαιτητικούς Amiga users.

Το "κλασικό" πλέον ζωγραφικό πακέτο της Electronic Arts φτάνει στην πέμπτη ολοκληρωτική ανανέωσή του, σε μια εποχή κατά την οποία τα πράγματα στην κοινότητα των φίλων της Amiga είναι ιδιαίτερα ρευστά λόγω της γνωστής "ιστορίας" με τη "μητέρα" Commodore. Δεν πρέπει να κρύψουμε όμως ότι το τελευταίο χρονικό διάστημα διαπιστώνεται μεγάλη κινητικότητα στο χώρο του software για Amiga, σε ό,τι αφορά τόσο τα games όσο και το επαγγελματικό software. Το Brilliance 2.0, από την Carnage, ανήκει σε αυτές τις τελευταίες δημιουργίες που προσπάθησαν να σπρώξουν το κλασικό DPaint στο περιθώριο, αφού ήρθε να καλύψει σχεδόν όλες τις αδυναμίες του.

Αυτή τη φορά το βάρος της εξέλιξης έχει μετατοπιστεί από το δημιουργό του αρχικού Deluxe Paint, Dan Silva, στους Lee Ozer και Dallas J. Hodgson, οι οποίοι διατηρώντας το μεγαλύτερο μέρος του προγράμματος αναλλοίωτο, κατάφεραν παρά ταύτα να επιφέρουν μια ριζική ανανέωση, όσο οξύμωρο και αν ακούγεται αυτό.

Με την πρώτη ματιά το Deluxe Paint 5 διαφοροποιείται ελάχιστα από τον πρόγονό του. Σχεδόν ίδια είναι η αρχική οθόνη επιλογής mode και σελίδας, ενώ 100% ίδια έχει παραμείνει η διάταξη των οργάνων πάνω στην οθόνη. Τα γνωστά εργαλεία βρί-



σκονται στις καθιερωμένες θέσεις τους με τα ίδια εικονίδια και απαντούν στις ίδιες εντολές του πληκτρολογίου, αν και έχουν προστεθεί ορισμένες νέες επιλογές, οι οποίες ίσως να μη γίνονται αντιληπτές αμέσως.

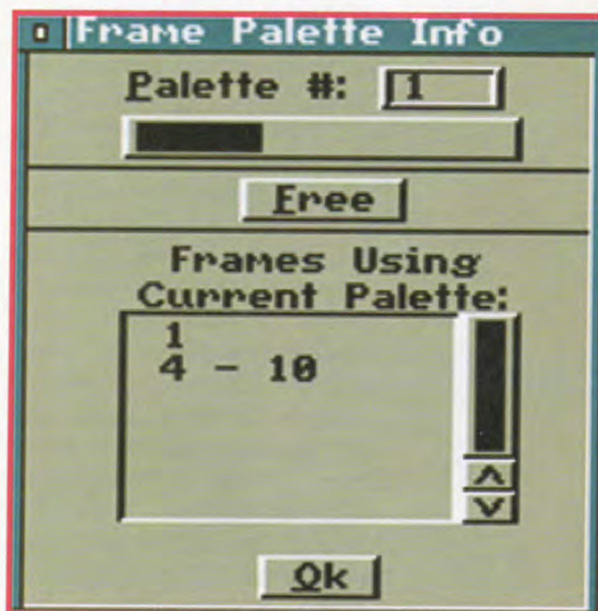
Δεν θα προβούμε σε παρουσίαση όλων των χαρακτηριστικών του DPaint, αλλά θα παρουσιάσουμε τα περισσότερα από τα νέα χαρακτηριστικά του και επί τη ευκαιρία θα υπενθυμίσουμε μερικά παλαιότερα.

ΟΙ ΑΛΛΑΓΕΣ

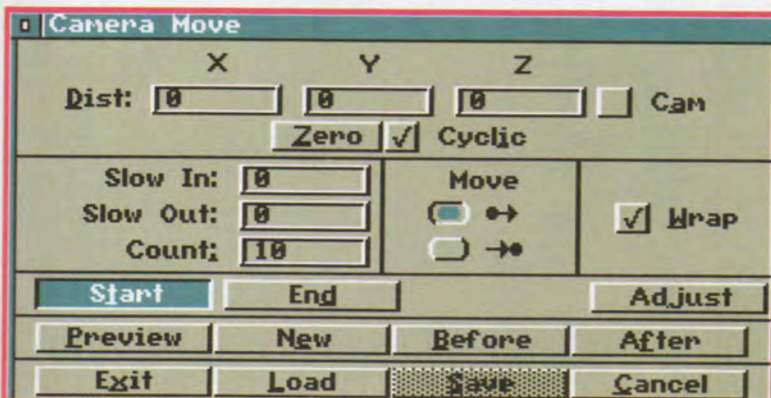
Αρχίζουμε με την οπτική (αλλά και λειτουργική) αλλαγή των requesters του Deluxe Paint, οι οποίοι έχουν δώσει τη θέση τους στους requesters του συστήματος δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στο χρήστη να εκμεταλλευτεί όλες τις πιθανές βελτιώσεις τους που θα έχει εγκαταστήσει στο σύστημά του. Ψάχνοντας στα μενού, εντοπίζει αρκετές από τις πιο ουσιαστικές τροποποιήσεις. Ενα νέο μενού με τίτλο Mac έχει προστεθεί, προσφέροντας τη δυνατότητα δημιουργίας, αποθήκευσης και ανοίγματος μακροεντολών. Ο χρήστης, δηλαδή, μπορεί να δημιουργήσει ακολουθίες από εντολές τις οποίες θέλει να εκτελεί το πρόγραμμα και να τις πραγματοποιεί με το πάτημα ενός μόνο πλήκτρου ή με μία μόνο εντολή από τα μενού. Η υποστήριξη της γλώσσας AREXX δίνει πλήθος νέων δυνατοτήτων στο DPaint.

Στο μενού των εφέ, μεγάλες αλλαγές σημειώνονται στο LightTable, το οποίο προσφέρει αρκετές επιπλέον παραμέτρους για τον καθορισμό της εμφάνισής του. Για παράδειγμα, επιλέγονται ποια καρέ θα εμφανίζονται και με ποια φωτεινότητα έναντι του αρχικού. Επίσης έχει προστεθεί δυνατότητα διαβάθμισης στη διαφάνεια, ενώ οι βιβλιοθήκες Texture και Media δίνουν χαρακτηριστικά που απαντώνται εξαιρετικά σπάνια σε πακέτα σε όλες τις πλατφόρμες. Οι βιβλιοθήκες Texture προσδίδουν στο background κάποιες ιδιαίτερες ιδιότητες υλικού, οι οποίες δημιουργούνται μέσω αλγορίθμων, ενώ οι Media αλλάζουν το υλικό της σχεδίασης. Τα αποτελέσματα είναι εντελώς διαφορετικά από αυτά που δίνουν οι κλασικές χρήσεις patterns ή fixed backgrounds. Ο αερογράφος (Airbrush) έχει εξελιχθεί σημαντικά, αφού πλέον μπορεί να σβήνει στο περιθώριο δίνοντας πιο φυσικά αποτελέσματα. Φυσικά, διατηρεί τις παλαιότερες δυνατότητές του.

Εκεί όπου μπορεί ο χρήστης να συναντήσει τις μεγαλύτερες αλλαγές είναι ο χώρος των animations. Καταρχήν, το νέο Deluxe Paint μπορεί επιτέλους να δημιουργεί και φυσικά να επεξεργάζεται animations πολλαπλών παλετών. Το multipalette format υποστηρίζεται από πλήθος προγραμμάτων, μεταξύ των οποίων τα Imagine και SCALA. Διαθέτει το χαρακτηριστικό να διατηρεί διαφορετική παλέτα για κάθε frame της κίνησης. Ετσι ο χρήστης δεν περιορίζεται στην αρχική επιλογή της παλέτας και οποιαδήποτε στιγμή το θελήσει μπορεί να δημιουργήσει μία νέα. Σημειώστε ότι η αλλαγή παλέτας επιφέρει ελάχιστη επιβάρυνση στο παίξιμο του animation. Για τον ανωτέρω λόγο έχουν τροποποιηθεί οι επιλογές του μενού ANIM που περιλαμβάνουν τις εντολές Set Frame Palette και Frame Palette Info, οι οποίες χρησιμοποιούνται σε συνδυασμό με το κλασικό εργαλείο τροποποίησης της παλέτας.



Ξεχωριστό χαρακτηριστικό είναι αυτό της δημιουργίας animations μεταβαλλόμενης ταχύτητας. Ετσι, το γνωστό frame rate (ρυθμός καρέ) μπορεί να αλλάζει κατά τη διάρκεια του animation, απλοποιώντας τη δημιουργία animations με στατικά σημεία. Η δημιουργία και η επεξεργασία animations μεγαλύτερων από το μέγεθος της οθόνης είναι ένα χαρακτηριστικό που ίσως να μην έλειψε από πολλούς χρήστες, όμως δεν παύει να είναι μια προσθήκη. Η εκτύπωση storyboard με διάφορους τρόπους είναι μία ακόμα νέα δυνατότητα, ωστόσο οι βελτιώσεις των Move κλέβουν την παράσταση. Πλέον, δεν υπάρχει μόνο το κλασικό MOVE,

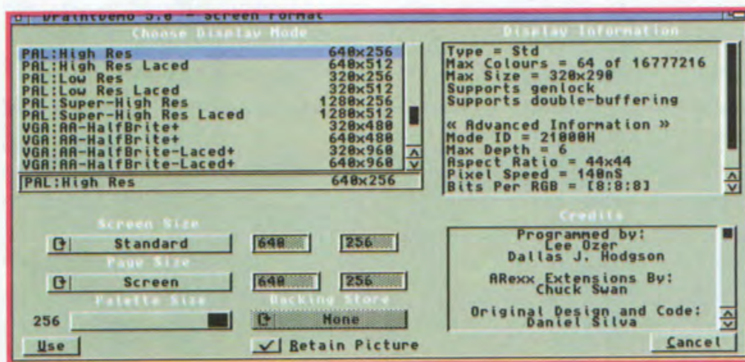


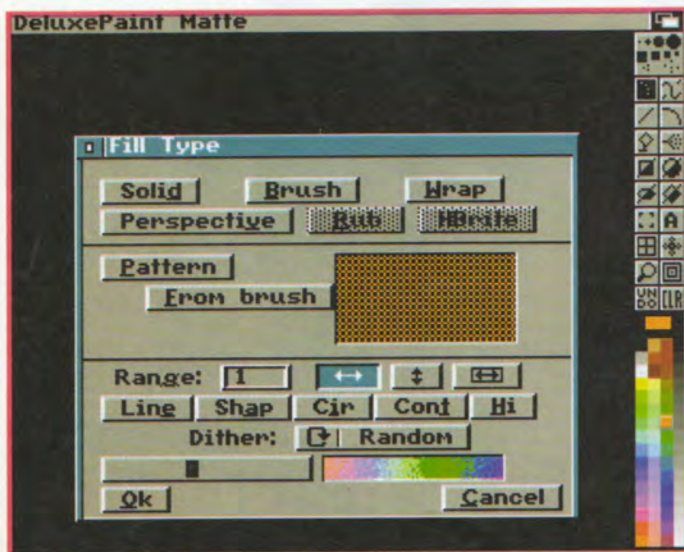
το οποίο επέτρεπε στη βούρτσα να ακολουθεί μια ευθύγραμμη πορεία επάνω στην οθόνη με κάποια περιστροφή γύρω από τους τρεις άξονες.

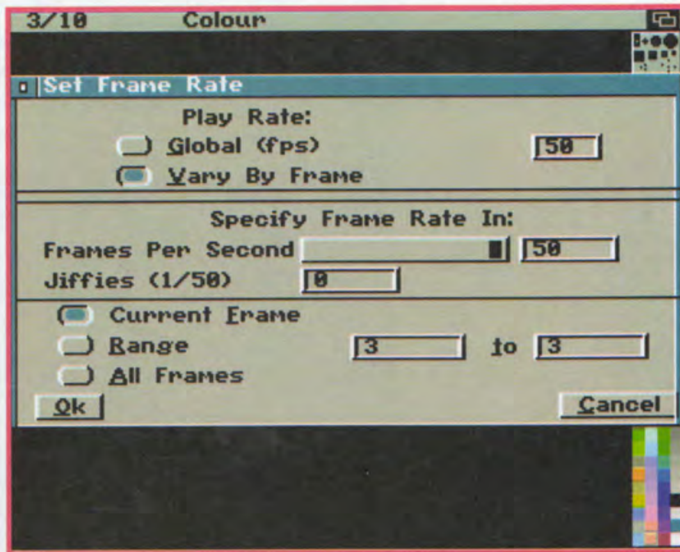
Το Camera Move δίνει τη δυνατότητα χρήσης του spare page σαν κινούμενο background για δημιουργία ομαλών ολισθήσεων (scrolling) προς διάφορες κατευθύνσεις ή zoom-in και zoom-out effects. Ο παλιός requester που αναφέρεται στο Move, αν και έχει αλλάξει εμφανισιακά, κινείται περίπου στα ίδια πλαίσια, με σημαντική προσθήκη αυτήν της οπτικής επιβεβαίωσης (adjust). Μέσω αυτής μπορείτε να ελέγξετε και να τροποποιήσετε τη θέση εκκίνησης ή τερματισμού της κίνησης, όπως περίπου γίνεται και στο Brilliance το οποίο εισήγαγε αυτό το χαρακτηριστικό στο χώρο. Η δυνατότητα fading αποτελεί μία ακόμα ευπρόσδεκτη προσθήκη. Ενα χαρακτηριστικό που δεν καθίσταται φανερό από την πρώτη στιγμή είναι η 24bit διαχείριση εικόνων. Αν ο χρήστης κρίνει απαραίτητο, μπορεί να δημιουργήσει τις εικόνες του σε 24 bits, αν και κάτι τέτοιο θα απαιτήσει περισσότερη μνήμη και θα παρεμβάλει κάποιες καθυστερήσεις στην απόκριση του προγράμματος. Από την άλλη όμως θα κερδίσει σε ακρίβεια, καθώς το true color format δεν πάσχει από τα προβλήματα του HAM ή των indexed palette modes, αφού δεν υπάρχει λόγος να έχει προεπιλεχθεί η ιδανική παλέτα. Βέβαια, η απεικόνιση γίνεται μέσω HAM, όμως το αντικείμενο που αποθηκεύεται μπορεί να είναι 24bit ή σε όποιο format επιθυμεί ο χρήστης. Σε συνδυασμό με τη χρήση Gigamem (68030CPU), το DPaint μπορεί να μετατραπεί σε ιδιαίτερα δυνατό εργαλείο με την τελευταία αυτή δυνατότητα.

Στο μενού των εντολών που αναφέρονται στις βούρτσες κρύβεται μια ακόμα ευχάριστη έκπληξη, η οποία δεν υπάρχει στα άλλα προγράμματα του χώρου: Solid Body. Αυτό το mode χειρισμού της βούρτσας μοιάζει με το mode σχεδίασης Solid (F3), δεν κάνει όμως όλη τη βούρτσα αδιαφανή αλλά μόνο το κύριο μέρος της. Αν πάρει κάποιος μια βούρτσα η οποία στο εσωτερικό της περιέχει τμήματα που βάφονται με το χρώμα background και προσπαθήσει να βάψει με αυτή, τότε έχει δύο επιλογές: είτε όλα τα σημεία που βάφονται με το background χρώμα θα είναι διαφανή είτε όλα αδιαφανή.

Το πρόβλημα γίνεται δυσεπίλυτο, αν η ζητούμενη βούρτσα δεν είναι ορθογώνια (το σύνολο σχεδόν των περιπτώσεων). Τώρα το πρόγραμμα κάνει αδιαφανή αυτόματα όλα τα background σημεία της βούρτσας, τα οποία δεν έρχονται σε επαφή με το περίγραμμα. Δεν δίνει πάντα άψογα αποτελέσματα, συνήθως όμως τα καταφέρνει πολύ καλά. Επιπλέον, η επιλογή frame only δίνει τη δυνατότητα να απεικονίζονται οι βούρτσες μέσω του περιγράμματός τους κάνοντας το πρόγραμμα να αποκρίνεται άμεσα σε κινήσεις του ποντικιού, κάτι το οποίο αποδεικνύεται πολύ χρήσι-







μο όταν επεξεργάζεστε μεγάλες βούρτσες με πολλά χρώματα σε αργή Amiga Τελευταία επιλογή στο μενού αυτό είναι η Free, η οποία ελευθερώνει τη μνήμη που καταλαμβάνει μια βούρτσα. Ομως το Deluxe Paint 5 φέρνει αρκετά ακόμα "δώρα", τα οποία σε άλλους φαίνονται λεπτομέρειες, σε κάποιους άλλους όμως θα λύσουν τα χέρια. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα.

Η εντολή MouseTrack έρχεται να αντιμετωπίσει ένα πρόβλημα που ανακύπτει όταν η υπολογιστική ισχύς της χρησιμοποιούμενης Amiga δεν επιτρέπει τη real time συνεχή σχεδίαση στην οθόνη, όπου αντί για καμπύλες γραμμές εμφανίζονται τεθλασμένες. Αντ' αυτού, γίνεται μια απόπειρα να ακολουθείται ο δείκτης του ποντικιού κατά πόδας, όπου όμως η Amiga δεν προλαβαίνει, αποθηκεύονται οι κινήσεις και σχεδιάζονται με πολύ μεγαλύτερη ακρίβεια στη συνέχεια.

Η αλλαγή διαφάνειας (Change Transparency) της βούρτσας είναι μία ακόμα λεπτομέρεια. Πλέον, μπορεί κανείς εκ των υστέρων να διαλέξει το χρώμα που θέλει να χρησιμοποιείται σαν background στη βούρτσα που έχει επιλέξει.

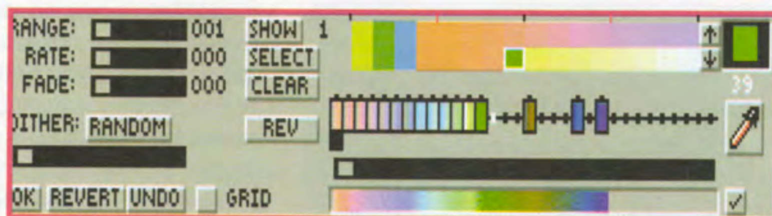
Το μενού Prefs κρύβει (εκτός του MouseTrack) και ένα πλήθος άλλων επιλογών. Ετσι τώρα μπορείτε να αποθηκεύσετε τις "αγαπημένες" σας προτιμήσεις, κάτι το οποίο ήταν ιδιαίτερα επίπονο στο παλαιότερο DPaint. Οι ρυθμίσεις των προτιμήσεων για διάφορα χαρακτηριστικά του προγράμματος (όπως π.χ. τα εργαλεία) μπορούν να γίνουν συνοπτικά από αυτό το μενού.

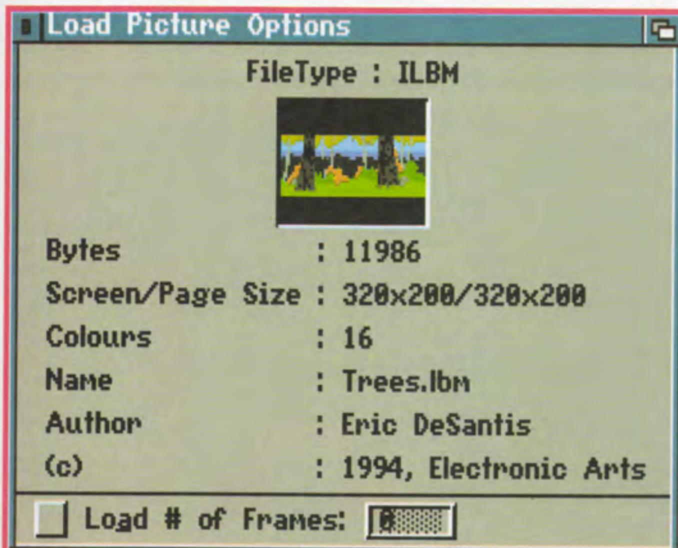
Τα εικονίδια των βουρτσών και εικόνων που αποθηκεύονται από το DPaint 5 μπορούν είτε να είναι κάποια τυποποιημένα είτε σμικρύνσεις των πραγματικών περιεχομένων με τον τρόπο που ο χρήστης θέλει.

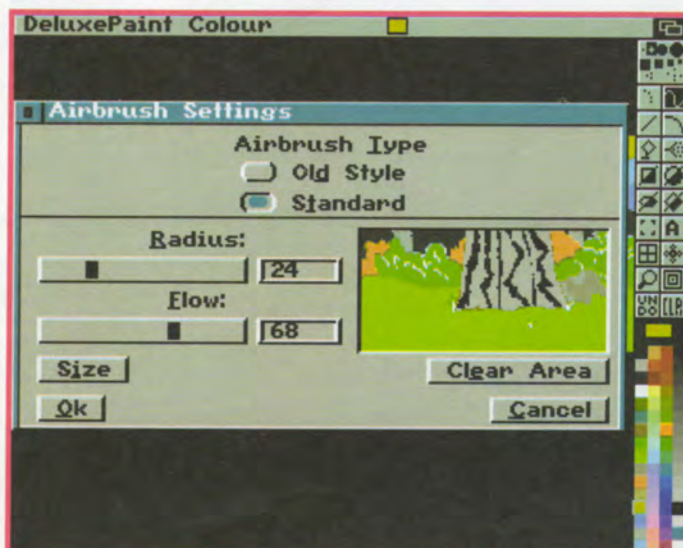
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τα χαρακτηριστικά που προαναφέραμε καθώς και κάποια άλλα μικρότερης σημασίας δίνουν τη γενική εικόνα του νέου DPaint σε όσους έχουν δουλέψει με τις παλαιότερες εκδόσεις του. Είναι γεγονός ότι το κλασικό αυτό πακέτο έχει φτάσει σε πολύ υψηλά επίπεδα εξέλιξης και δεν υπερβάλλουμε αν το χαρακτηρίσουμε ως το κορυφαίο στο χώρο του. Εχει καταφέρει να καλύψει σχεδόν το σύνολο των ελλείψεων της έκδοσης 4.6 έναντι του ανταγωνισμού και να κάνει ένα ακόμα βήμα προόδου. Συνοψίζοντας τις εντυπώσεις, το Deluxe Paint καθίσταται πλέον ένα ιδιαίτερα δυνατό εργαλείο χειρισμού animations, χωρίς να θέλουμε να υποτιμήσουμε τις δυνατότητες που μπορεί να προσφέρει ο 24bit χειρισμός εικόνων, τα οποία είναι τα δύο πιο σημαντικά σημεία βελτίωσης του Deluxe Paint.

Κατά τη γενική απαίτηση, ο κώδικας του προγράμματος έχει γίνει πιο γρήγορος σε κάποια σημεία, χωρίς όμως να "σπάζει τα χρονόμετρα". Το Deluxe Paint 5 μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε Amiga με 1MB RAM και πλέον, λίγα όμως μπορεί να προσφέρει σε συστήματα με μνήμη μικρότερη του 1.5MB. Οπως είναι απόλυτα αναμενόμενο, μπορείτε να το εγκαταστήσετε στο σκληρό σας δίσκο όπου έχει ελάχιστες απαιτήσεις.





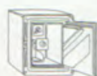


Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• του Ε. Καψούλη

Act of War
(Amiga)



Ενα ακόμα παιχνίδι στρατηγικής βρίσκουμε στο χώρο των Public Domain και συγκεκριμένα στο AMINET, το οποίο εξάλλου αποτελεί την πηγή των περισσότερων προγραμμάτων που παρουσιάζουμε από αυτήν εδώ τη στήλη.

Το Act of War δεν κατατάσσεται στις συνηθισμένες μεταφορές επιτραπέζιων τίτλων στην οθόνη του υπολογιστή, αλλά αποτελεί ένα νέο παιχνίδι. Ο παίκτης ή οι παίκτες (μέχρι 2) κινούν τις στρατιωτικές μονάδες τους (δηλαδή τα μέλη της ομάδας δράσης που έχουν υπό τον έλεγχό τους) πάνω σε ένα δισδιάστατο ταμπλό και πρέπει να εκπληρώσουν κάποια συγκεκριμένη αποστολή.

Στην PD έκδοση, το παιχνίδι περιλαμβάνει 5 αποστολές, ενώ όσοι ασχοληθούν περισσότερο με το Act of War μπορούν είτε να προμηθευτούν τον mossion editor από το δημιουργό του είτε να παραγγείλουν νέες αποστολές. Πώς παίζεται όμως; Αφού επιλεγούν αποστολή, επίπεδο δυσκολίας και αριθμός παικτών, έρχεται η σειρά του εξοπλισμού.

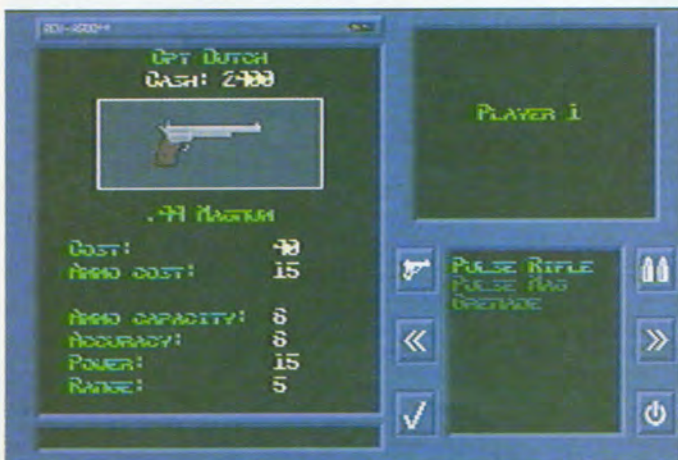


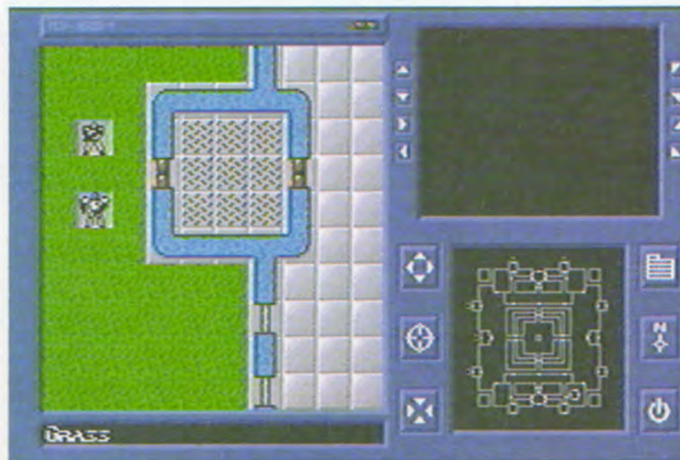
Αγοράζονται όπλα για τα μέλη της ομάδας, σύμφωνα βέβαια με το... οικονομικό υπόβαθρο του παίκτη.

Στη συνέχεια, έρχεται η κύρια οθόνη, η οποία χωρίζεται σε τέσσερα παράθυρα. Το μεγαλύτερο είναι αυτό στο οποίο γίνονται οι κινήσεις, το δεύτερο δίνει συνεχώς πληροφορίες για το τι συμβαίνει, ένα άλλο ασχολείται με τις εντολές των μελών της ομάδας, ενώ το ίδιο απεικονίζει και το χάρτη του επιπέδου, και, τέλος, το τέταρτο δίνει τα στοιχεία του χειριζόμενου ήρωα (status). Κάθε μέλος της ομάδας έχει movepoints, όπλα, πυρομαχικά, υγεία κ.λπ., και κινούνται το ένα μετά το άλλο, ενώ οι δύο πλευρές παίζουν εναλλάξ.

Το Act of War θυμίζει αχνά το UFO, το οποίο μπορεί κανείς να βρει στο Special Review του προηγούμενου μήνα. Βέβαια, με πολύ πιο απλοϊκό το frontend και έλλειψη των "εισαγωγικών" στοιχείων στρατηγικής του τελευταίου...

Το Act of War είναι δημιουργία του Dave Smith και έχει εξ ολοκλήρου γραφτεί σε γλώσσα AMOS.



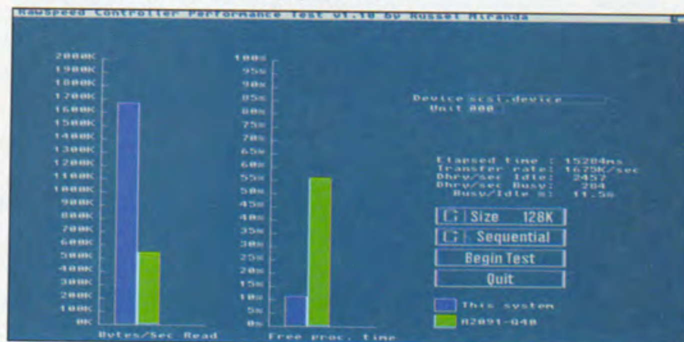


Public Domain

RawSpeed
(Amiga)



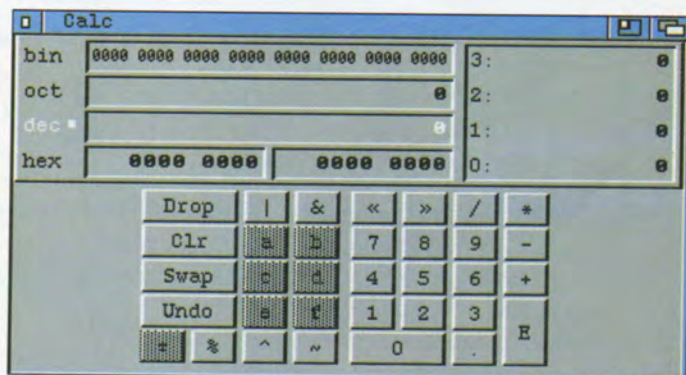
Ενα αρκετά χρήσιμο εργαλείο για να διαπιστώσει κανείς τις επιδόσεις του controller και του σκληρού του δίσκου. Προσπαθεί να μην οδηγηθεί σε λανθασμένα συμπεράσματα με τη χρήση των caches του συστήματος. Στα αποτελέσματα που δίνει ανήκουν ο ελεύθερος χρόνος της CPU και ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων του σκληρού δίσκου. Το δεύτερο είναι κάτι συνηθισμένο και έχουμε δει να παρουσιάζεται και από άλλα προγράμματα benchmarks, όμως το ποσοστό κατάληψης της CPU από τη διεργασία μεταφοράς των δεδομένων από το δίσκο στη μνήμη, είναι μια πολύ χρήσιμη πληροφορία που δεν μας δινόταν από άλλα προγράμματα, αν και κανείς έβλεπε τη διαφορά στην πράξη. Το user interface είναι αρκετά απλό, αφού επιλέγεται μόνο το μέγεθος του buffer και ο τρόπος δέσμευσής του. Επειτα από μικρό (συνήθως) χρονικό διάστημα έρχονται τα αποτελέσματα, τα οποία συγκρίνονται με τον A2090 DH Controller, σε συνδυασμό με έναν 40άρη Quantum.



Calc 37.302
(Amiga)



Οι μοντέρνες γλώσσες προγραμματισμού ελάχιστες φορές απαιτούν τη χρήση δεκαεξαδικού συστήματος αρίθμησης, bitwise operations και άλλες "παγίδες" που δυσκόλευαν τη ζωή πολλών προγραμματιστών σε παλαιότερες εποχές. Δεν αποκλείεται όμως να βρεθεί κάποιος σε τέτοια κατάσταση, ιδίως αν καταπιαστεί με hex editors ή Assembly. Το Calc αποτελεί ένα calculator το οποίο αποσκοπεί να καλύψει τις ανάγκες ενός προγραμματιστή στον συγκεκριμένο τομέα. Καλύπτει μόνο ακέραιους αριθμούς, τέσσερα ταυτόχρονα χρησιμοποιούμενα συστήματα αρίθμησης (δεκαδικό, δεκαεξαδικό, οκταδικό και δυαδικό), ενώ εκτελεί τις κλασικές λογικές πράξεις, πράξεις ολίσθησης και τις πέντε συνηθισμένες πράξεις της αριθμητικής (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό, διαίρεση και υπόλοιπο). Το Calc είναι δημιουργία του Douglas Keller, διανέμεται εντελώς δωρεάν και ο δημιουργός του μπορεί να βρεθεί στη διεύθυνση dkeller@vnet.ibm.com.



UNIXDIRS 2
(Amiga)



Οσοι χρησιμοποιούν MS-DOS ή UNIX πολύ συχνά, σίγουρα θα έχουν παρατηρήσει πόσο εύκολα μπορεί κανείς να μπερδευτεί και να χρησιμοποιεί τα σύμβολα '.' και '..' αντί για "" και '/', τα οποία είναι τα εγγενή σύμβολα του AmigaDOS για τους όρους current directory και parent directory. Το UnixDirs 2 δίνει λύση στο πρόβλημα, αναλαμβάνοντας να τροποποιήσει τις ρουτίνες του συστήματος που αναφέρονται στο χειρισμό των pathnames και να αντιλαμβάνονται τα '.' και '..' όπως το UNIX. Το MS-DOS, έχοντας σαφώς πιο περιορισμένη χρήση των εν λόγω συμβόλων, υπερκαλύπτεται από την εξομοίωση αυτή. Η χρήση είναι πολύ απλή και γίνεται είτε μέσω CLI είτε μέσω WB, ενώ μπορεί να το ενεργοποιεί κανείς σε startup-sequence ή WBStartup και να ξεχάσει παντελώς την ύπαρξή του. Το UnixDirs 2 ξεπερνά το πρόβλημα του πρώτου UnixDirs, το οποίο "κολλούσε" κάτω από KickStart 2.0, και είναι δημιουργία του Martin Scott.

Public Domain

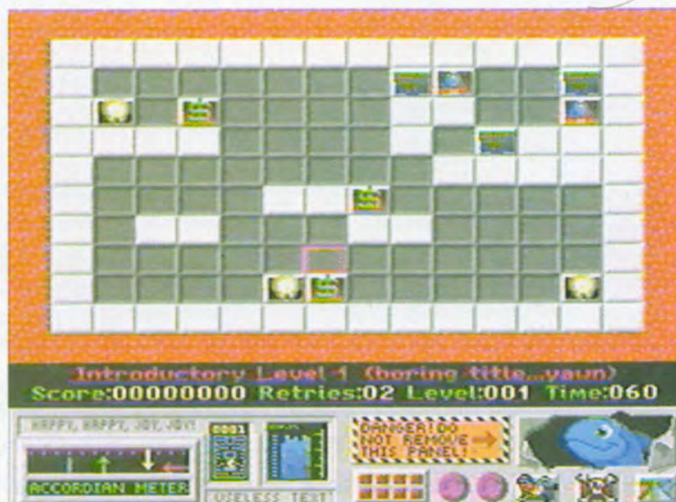
4-GET-IT DEMO

(Amiga)



Αν σας άρεσε το ClockWiser που παρουσιάσαμε πριν από λίγο καιρό στα game reviews, τότε μάλλον θα σας αρέσει και αυτό: ένα mind game στο οποίο θα πρέπει να εξαφανίσετε όλα τα αντικείμενα από ένα επίπεδο. Κάθε επίπεδο είναι εντελώς διαφορετικό από το προηγούμενο, τα τουβλάκια υπόκεινται στη βαρύτητα, οι τοίχοι επεμβαίνουν στις κινήσεις σας, αποκαλύπτοντας περάσματα και γενικά πρόκειται για ένα πολύ προσεγμένο παιχνίδι.

Αυτό φαίνεται και από τα πολύ καλά γραφικά των 64 χρωμάτων σε οποιαδήποτε Amiga, πολλούς ήχους κ.λπ. Παίζεται με joystick, mouse ή ακόμα και με το πληκτρολόγιο, ενώ δεν έχει ιδιαίτερες προτιμήσεις ανάμεσα στα μοντέλα των Amiga και των εκδόσεων των λειτουργικών συστημάτων. Η έκδοση demo λειτουργεί σε πολύ μεγάλο βαθμό, αν και δεν έχει, όπως είναι φυσικό, όλα τα σχεδόν 300 επίπεδα του εμπορικού προγράμματος, ενώ έχει γίνει και μεγάλη περικοπή στα γραφικά.



Το 4-Get-It είναι δημιουργία του Adisak Pochanayon, ο οποίος μπορεί να προμηθεύσει και την πλήρη έκδοσή του.

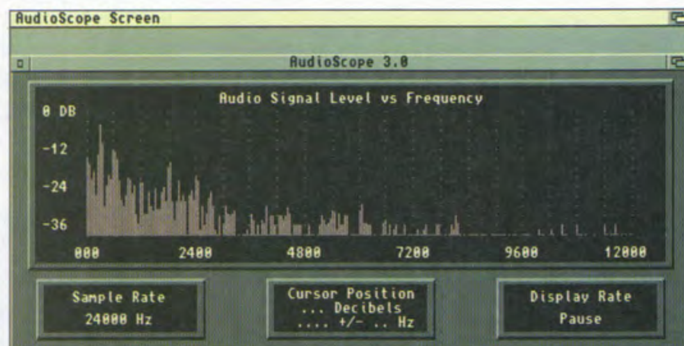
AudioScope 3.0

(Amiga)



Αλλη μια χρήση για όσους από εσάς διαθέτουν κάποιο digitizer συμβατό με ένα από τα πρότυπα Perfect Sound 3, DSS8, Generic ή Sound Master. Το AudioScope θα τον μετατρέψει σε spectrum analyser: θα απεικονίζει το εισερχόμενο ηχητικό σήμα σε πεδίο συχνοτήτων, ένδειξη συνηθισμένη σε ακριβά equalizers.

Αυτό μπορεί να βρει διάφορες εφαρμογές, μια από τις οποίες είναι η καλύτερη επιλογή του sampling rate ανάλογα με το ψηφιοποιούμενο σήμα. Το πρόγραμμα μπορεί να καλύψει το φάσμα μεταξύ 1 και 12KHz, όμως λόγω του ότι ο μετασχηματισμός Fourier που εκτελείται είναι ιδιαίτερα χρονοβόρα διαδικασία, η απόδοσή του φθίνει αρκετά αν χρησιμοποιηθεί αργή Amiga, αφού μειώνεται σημαντικά ο χρόνος ανανέωσης της οθόνης. Η απεικόνιση γίνεται με δύο τρόπους: real time ανάλυση και απεικόνιση της ισχύος του σήματος στις διάφορες συχνότητες ή "ιστορική επισκόπησή" του, όπου φαίνεται σε γενικότερες γραμμές (με χρωματικές διαφορές) η πορεία του σήματος. Το AudioScope 3.0 είναι δημιουργία του Richard Horne, διανέμεται εντελώς δωρεάν και απαιτεί λειτουργικό σύστημα από 2.0 και άνω, καθώς και digitizer.





Public Domain

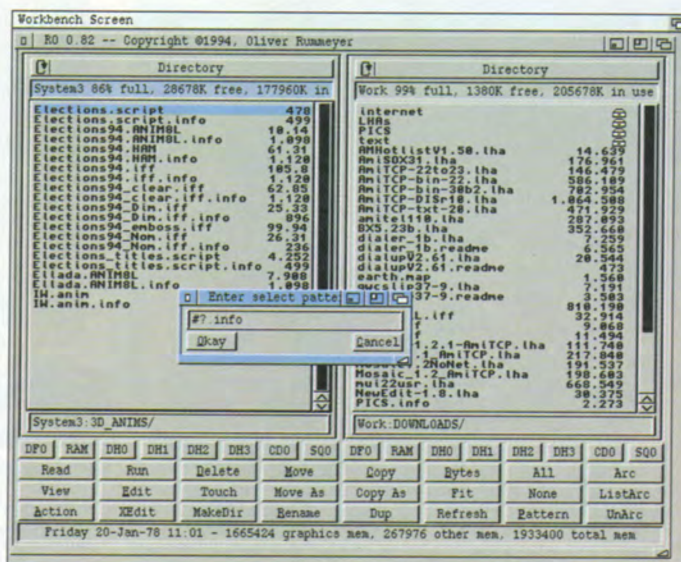
RO

(Amiga)



Το MUI έχει ήδη βρει πολλές εφαρμογές ιδίως στο χώρο των public domain και shareware. Για όσους δεν γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται, το MUI (Magic User Interface) αποτελεί μια προσπάθεια βελτίωσης του user interface της Amiga, προσφέροντας στον προγραμματιστή (και κατά συνέπεια στον ίδιο το χρήστη) τεράστιες ευκολίες, όπως resizable icons και gadgets, δυνατό-δυναμικό καθορισμό preferences και γενικότερα εμφάνιση η οποία υπερβαίνει κατά πολύ τα συνηθισμένα standards των user interfaces.

Το RO, λοιπόν, αποτελεί ένα εργαλείο χειρισμού αρχείων, directories και δίσκων κατά τα γνωστά πρότυπα Directory Opus, DiskMaster κ.λπ. Το παράθυρο του RO χωρίζεται σε δύο μέρη, κάτω από τα οποία υπάρχουν διάφορες εντολές του AmigaDOS που έχουν ταλαιπωρήσει πολλούς χρήστες και αρκετά ακόμα εργαλεία, όπως εξάλλου συνηθίζεται (λ.χ. αποσυμπίεση αρχείων).



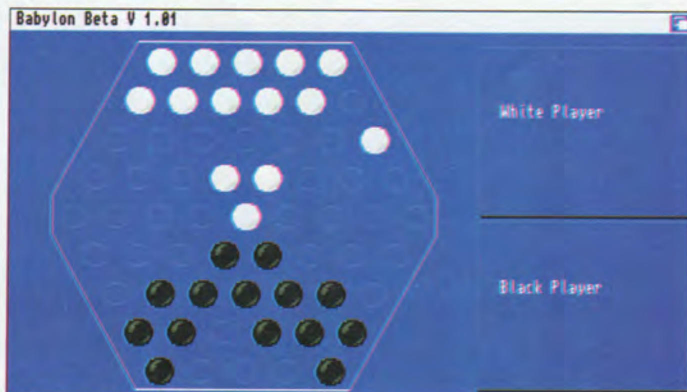
Το RO μπορεί να απεικονίσει ένα πλήθος αρχείων με τη βοήθεια datatypes, όπως εξάλλου συνηθίζεται από τις εφαρμογές που βασίζονται σε MUI. Ετσι, έχοντας κανείς τα datatypes για GIF, PCX, JPEG, ILBM, BMP, MAC, ANIM κ.λπ., μπορεί να "δει" κάθε είδος αρχείου μέσα από αυτό. Ισως όχι ο πιο γρήγορος τρόπος αλλά 100% "νόμιμος" και αρκετά επεκτάσιμος. Πολύ όμορφο και εύχρηστο, το RO διανέμεται εντελώς δωρεάν και λειτουργεί άψογα και με την PD έκδοση του MUI, το οποίο -όπως είπαμε- θα πρέπει να έχετε ήδη εγκαταστήσει στο σύστημά σας για να το χρησιμοποιήσετε. Είναι δημιουργία του Oliver Rummeyer.

Babylon

(Amiga)



Ενα ακόμα mind game για 1, 2 ή και... κανέναν παίκτη. Πάνω σε μια "πλάγια σκακιέρα" τοποθετείται ένας αριθμός από πούλια για καθέναν από τους δύο αντιπάλους (μαύρα και άσπρα). Κάθε παίκτης κινεί με τη σειρά του ένα πούλι με στόχο να σπρώξει έξω από τη σκακιέρα 6 του αντιπάλου. Το σπρώξιμο γίνεται ως εξής: Οταν 2 ή 3 πούλια βρίσκονται στη σειρά, τότε μπορούν να "σπρώξουν" ένα βήμα πιο πέρα κάποιο αντίπαλο πούλι που βρίσκεται στην ίδια ευθεία με αυτά. Το σπρώξιμο γίνεται και όταν ο συσχετισμός δυνάμεων είναι 3 προς 2, οπότε σπρώχνονται ταυτόχρονα 2 αντίπαλα πούλια. Τα 3 δεν μπορούν να σπρωχτούν από οποιονδήποτε αριθμό αντιπάλων. Οταν κάποιο φτάσει στην άκρη και σπρωχτεί ένα βήμα πιο πέρα, τότε φεύγει από το παιχνίδι. Ο υπολογιστής αποτελεί πολύ εύκολο αντίπαλο, και το Babylon αποκτά ενδιαφέρον όταν ένας δεύτερος παίκτης είναι διαθέσιμος. Το Babylon αποτελεί μεταφορά του επιτραπέζιου Abalone και ήρθε στην Amiga από τον Steve Anichini.



NEWS ROLE PLAYING GAMES

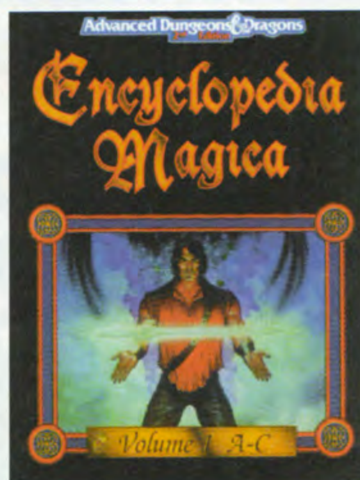
Elminster The Making of a Mage



Η καταγραφή, που τόσο περιμένατε, των νεανικών χρόνων του μάγου Elminster - του πασίγνωστου ήρωα στον κόσμο των Forgotten Realms - είναι μια ιστορία που μόνο σε ένα επικό, με σκληρό εξώφυλλο μυθιστόρημα θα μπορούσε να εξιστορηθεί. Ο πανίσχυρος μάγος Elminster έχει εξαφανιστεί. Οι άνθρωποι όχι μόνον αναρωτιούνται πού έχει πάει, αλλά και από πού εμφανίστηκε για πρώτη φορά. Το "Elminster: Η Δημιουργία ενός Μάγου" είναι η ιστορία ενός νεαρού αγοριού που αντιμετώπισε μεγάλες κακουχίες και στερήσεις, μέχρις ότου έγινε ο ισχυρότερος μάγος των βασιλείων. Νουβέλα με σκληρό εξώφυλλο/Δεκέμβριος '94/Τιμή 4.725 δρχ.

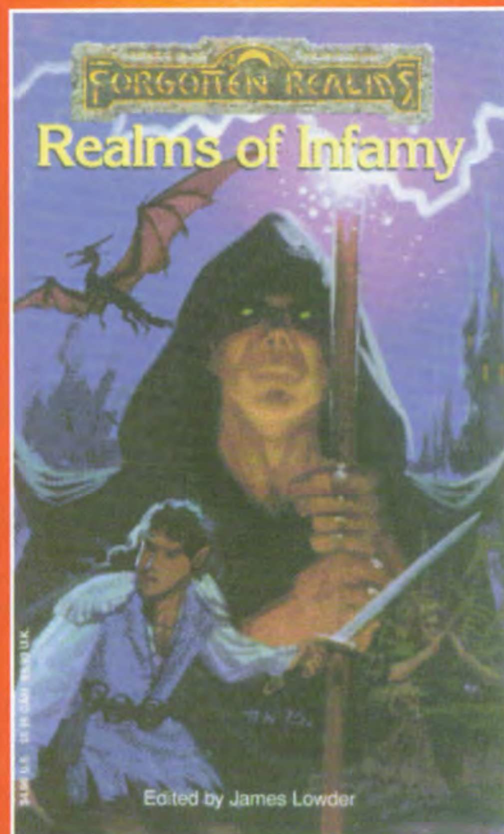
Encyclopedia Magica, Volume 1

Ερχεται, επιτέλους, το πρώτο βιβλίο με όλα τα μαγικά αντικείμενα από όλους τους γνωστούς κόσμους του AD&D! Σε αυτή την καταπληκτική εγκυκλοπαίδεια, η οποία αριθμεί 384 σελίδες, θα βρείτε έγχρωμα και για "καθημερινή" χρήση μαγικά αντικείμενα από το Book of Artifacts και επιπλέον πληροφορίες για το παιχνίδι καθώς και νέα μαγικά τεχνάσματα. Συνολικά και σε δύο τόμους περίπου 1.000 σελίδων, θα βρείτε ταξινομημένα σε κατάλογο χιλιάδες μαγικά αντικείμενα. Ο πρώτος τόμος καλύπτει τα γράμματα A–C.



Accessory του AD&D για όλα τα επίπεδα παικτών. Χρήσιμο για τα μαγικά αντικείμενα όσο και το Monstrous Manual για τα τέρατα/Δεκέμβριος '94/Τιμή 7.200 δρχ.

Realms of Infamy



Σε αυτή τη συνέχεια της ανθολογίας Realms of Valor πρωταγωνιστές είναι οι Cyric, Artemis, Eutreri, Maushoon of Zheutil Keep, Elaith Croulnober και Zulkir Szass Tam. Από τα απόκρυφα χρονικά της ιστορίας των βασιλείων βγαίνουν ιστορίες για τους κατοίκους αυτού του μαγικού κόσμου, συμπεριλαμβανομένης μιας καινούριας ιστορίας για την Artemis Eutreri γραμμένης από τον R.A. Salvatore, καθώς και έργα αγαπημένων συγγραφέων όπως οι Ed Greenwood, Troy Denning, Elaine Cunningham, Christie Goldeu και άλλων.

Ανθολογία που απευθύνεται στους λάτρεις τόσο του Dragonlance Tales II όσο και του Realms of Valor/Δεκέμβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.

NEWS ROLE PLAYING GAMES

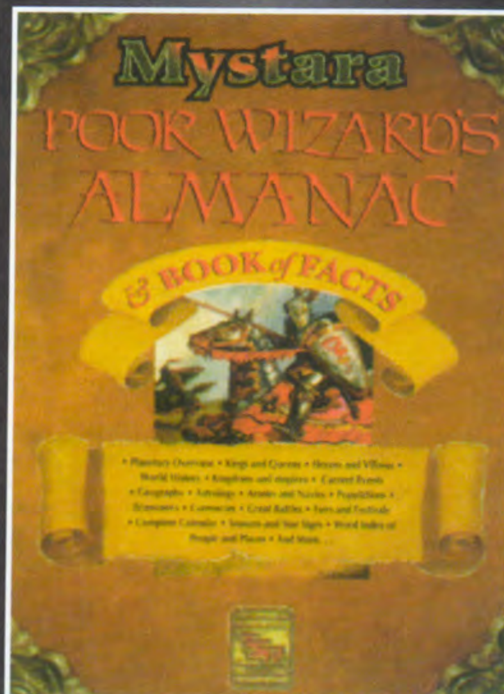
The Deva Spark

Κάτι κακό καταστρέφει την ομορφιά και την ηρεμία του μυθικού πλανήτη του Elysium. Στην περιπέτεια με τίτλο Deva Spark οι χαρακτήρες των παικτών συναντώνται απροσδόκητα με ένα deva, πλάσμα που ανήκει σε φυλή συνώνυμης της καλοσύνης και της νομιμότητας. Ομως, γιατί αυτό το deva καταδιώκεται από ένα bebilith, τέρας που δεν θα έπρεπε να έρπει πουθενά αλλού παρά μόνο στην άβυσσο; Εξάλλου, τα bebiliths υπάρχουν μόνο για να τιμωρούν τα κακά tamar'ri.

Περιπέτεια της TSR για το Planescape και επίπεδα παικτών 5-9/Δεκέμβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.



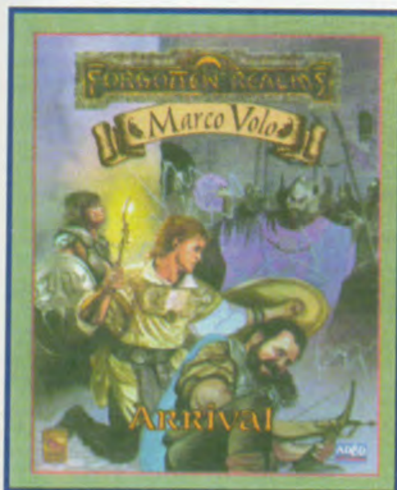
Poor Wizard's Almanac Book of Facts



Μια ματιά σε έναν κόσμο συμβάντων, εθνών και λαών! Αυτός ο οδηγός μεγέθους τσέπης συνοψίζει γεωγραφικές, ιστορικές και άλλες πληροφορίες για συμβάντα του καινούριου κόσμου της MYSTARA. Υποστηρίζει τη μετάβαση από τον παλιό Γνωστό Κόσμο στο σύστημα του παιχνιδιού AD&D, αναφέροντας τόσο τα σημαντικά γεγονότα του κόσμου όπως καταγράφηκαν στα Almanac των τελευταίων χρόνων (παιχνίδι D&D) όσο και εξιστορώντας νέα γεγονότα που συνέβησαν αυτόν το χρόνο στη Mystara.

Accessory της TSR για όλα τα επίπεδα παικτών/Δεκέμβριος '94/Τιμή 2.700 δρχ.

"Marco" Volo: Arrival



Το συνταρακτικό φινάλε στη σειρά των ταξιδιωτικών περιπετειών με πρωταγωνιστή τον "Marco" Volo! Καθώς η ιστορία εκτυλίσσεται, ο απατεώνας που ισχυρίζεται ότι είναι ο φημισμένος συγγραφέας των ταξιδιωτικών βιβλίων Volo's Guide, βρίσκεται να προσπαθεί να ξεφύγει... Από ποιον όμως; 'Η, τι; Είναι η σειρά των παικτών να το ανακαλύψουν, καθώς συνοδεύουν τον "Marco" Volo σε μια περιπέτεια δράσης και καταδίωξης, που θα τους φέρει στον τερματισμό του συναρπαστικού γι' αυτούς "γύρου των βασιλείων".

Περιπέτεια της TSR για τα Forgotten Realms και όλα τα επίπεδα παικτών/Δεκέμβριος '94/Τιμή 2.025 δρχ.

The Dark Queen

Αυτή είναι η ιστορία της ισχυρότερης κατοίκου της Saga, της Takhisis, Βασίλισσας του Σκότους.

Takhisis! Το όνομά της και μόνο περικλείει την καταστροφή και το θάνατο. Κάποτε υπήρξε η σύζυγος του θεού του Καλού. Τώρα όμως λατρεύεται από λεγεώνες σατανικών όντων και περνά τον καιρό της συνωμοτώντας διαφυγή από την άβυσσο, προστάζοντας ανδρείκελα και επιδεικνύοντας τις δυνάμεις της σε κακές υπάρξεις, άπληστες στο να κάνουν το θέλημά της.

Σειρά Villains, Εκτος Τόμος/Δεκέμβριος '94/Τιμή 2.250 δρχ.

Εδώ και μερικά χρόνια, τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων άρχισαν να γίνονται πολύ γνωστά και στη χώρα μας, αποκτώντας μέρα με τη μέρα περισσότερους οπαδούς. Γι' αυτή τη ραγδαία άνοδο των παιχνιδιών φαντασίας, πολλοί ήταν οι "υπεύθυνοι". Και πρώτοι απ' όλους τα καταστήματα "Κάισσα" και "Μονόκερως", που αποφάσισαν να ασχοληθούν σοβαρά με το είδος, καταβάλλοντας τεράστιες προσπάθειες για την ενημέρωση του κοινού γύρω από το νέο είδος, ένα είδος διασκέδασης τόσο γνωστό στο εξωτερικό αλλά τόσο καινούριο στη χώρα μας, προσπαθώντας παράλληλα να καλύψουν τις ανάγκες που τυχόν υπήρχαν.

Θέλουμε να πιστεύουμε πως και το PIXEL μέσα από τις σελίδες του κατόρθωσε να ενημερώσει το δικό του αναγνωστικό κοινό γύρω από τα ζωντανά παιχνίδια ρόλων με μια σειρά άρθρων, συνεντεύξεων και μηνιαίων παρουσιάσεων.

Το Νοέμβριο του 1992, για πρώτη φορά διαπιστώθηκε πως πάρα πολλοί παίκτες αντιμετώπιζαν πρόβλημα στην ανεύρεση συμπαικτών για τη δημιουργία ομάδας. Αυτός ήταν και ο σκοπός του πρώτου Games' Fair. Ενα πανηγύρι που θα έπαιζε το ρόλο ενός μεγάλου ραντεβού όπου όλοι οι φίλοι των παιχνιδιών θα μπορούσαν να έρθουν σε άμεση επαφή μεταξύ τους, άγνωστα ως τότε άτομα αλλά με ίδια ενδιαφέροντα και ίδιες α-

GAMES' FAIR '94

Ενα "πανηγύρι" διαφορετικό από όλα τα άλλα. Μια γιορτή για όσους έχουν την ικανότητα να απολαμβάνουν ένα ωραίο ζωντανό επιτραπέζιο παιχνίδι, να ταξιδεύουν έστω και νοερά σε φανταστικές περιόδους και να επικοινωνούν με άλλους παίκτες.

• του U. Grelloni



πόψεις. Από τότε πέρασαν δύο ολόκληρα χρόνια και φτάσαμε στο Δεκέμβριο του '94.

Ετσι και φέτος, όπως κάθε χρόνο, στις 2, 3 & 4 Δεκεμβρίου διεξήχθη το ετήσιο Games' Fair, που διοργάνωσαν τα καταστήματα "Κάισσα" και "Μονόκερως".

Αυτή τη φορά η συμμετοχή ξεπέρασε κάθε προηγούμενο και, παρά το ότι το Κέντρο Εκδηλώσεων & Ομιλιών (χώρος της εκδήλωσης) ήταν αρκετά ευρύχωρο, οι gamers γέμισαν κάθε γωνιά του, ακόμα και την γκαρνταρόμπα!

Το κυριότερο γεγονός του τριημέρου ήταν φυσικά το τουρνουά του Advanced Dungeons & Dragons, στο οποίο 25 ομάδες των έξι παικτών διαγωνίστηκαν ταυτόχρονα στο ίδιο σενάριο προσπαθώντας να ξεφύγουν από έναν φοβερό dungeon, μαζεύοντας πόντους ανάλογα με τις έξυπνες ενέργειές τους. Τελικά, κανένας δεν διέφυγε (λόγω του περιορισμένου χρόνου της περιπέτειας) αλλά η μάχη ήταν σκληρή. Ο νικητής ξεχώρισε για τρεις μόνο πόντους και η νικήτρια ομάδα μόλις για μισό!

Οι παίκτες των παιχνιδιών ρόλων πρέπει να ικανοποιήθηκαν πολύ στο Fair, καθώς δόθηκε η δυνατότητα σε όλους να παίξουν πολλές φορές, σε διαφορετικά τραπέζια και συστήματα. Εκτός από το κλασικό Advance Dungeon & Dragons που παίχτηκε κατά κόρον, είδαμε και πολλά παιχνίδια για αρχάριους στα άλλα συστήματα. Δίπλα στα σκοτεινά Vampire, Mage, Werewolf της White Wolf παρατηρήσαμε τα Star Wars, Shadowrun, Call of Cthulhu, Runequest, Pendragon και πολλά άλλα που ούτε εμείς τα ξέραμε!

Βέβαια, τα παιχνίδια ρόλων είναι η μία πλευρά του Games' Fair. Είδαμε τουρνουά σε πολλά παιχνίδια όπως στα καρτοπαίχνιδα Magic the Gathering (τιτάνια σύγκρουση μάγων) και Spellfire, στο 40000 της Games' Workshop, όπου οι νάνοι του διαστήματος επικράτησαν των αυτοκρατορικών marines, στο Bloodbowl και αλλού. Εκτός όμως από τα δεκάδες τουρνουά, διεξήχθησαν και πάρα πολλές μάχες με φιγούρες φαντασίας, δείχνοντας πως το miniature wargaming έχει ανθίσει και στην Ελλάδα. Elves, Orcs και Dwarves συγκρούστηκαν με ορδές σκελετών και πολεμιστών του Χάους σε τραπέζια με πανέμορφα σκηνικά που είχαν κατασκευάσει οι ίδιοι οι παίκτες λίγο πριν αρχίσει το παιχνίδι και ίσως ήταν πιο ωραίο να κοιτάς και να θαυμάζεις παρά να παίζεις!

Σε μια άκρη της αίθουσας, λίγο έξω από το γενικό χαμό, παίχτηκαν ιστορικά wargames: Αρχαίοι Ελληνες, Ρωμαίοι, Ναπολεόντειοι, Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος... Αν και η συμμετοχή σε αυτά ήταν μικρή, οι παίκτες ήταν φανατικοί και το χαίρονταν. Είχαν μάλιστα και έναν αέρα ανωτερότητας έναντι των υπολοίπων, των παικτών παιχνιδιών "φαντασίας". Η πιστότητα των στρατευμάτων τους, το πλήθος των μινιατούρων αλλά και ο τρόπος που ήταν βαμμένες, παρά το μικρό μέγεθός τους, ήταν κάτι το καταπληκτικό.







Στο Games' Fair, εκτός από τα περίπτερα που είχαν στήσει η "Κάισσα" και ο "Μονόκερως", είδαμε το βιβλιοπωλείο "Solaris", που παρουσίασε δεκάδες κόμικς εισαγωγής, και τον Bellifortis ή Γιώργο Πιστόφ με τις ιστορικές φιγούρες.

Οι διοργανωτές μάς επέπληξαν που φέτος δεν είχε παρουσία το PIXEL και μας τόνισαν πως του χρόνου δεν θα επιτραπεί τέτοια παράλειψη! Δεν θα προσπαθήσω να δικαιολογηθώ γιατί, πολύ απλά, τα παιδιά είχαν απόλυτο δίκιο. Κάποια τεχνικά προβληματάκια δεν μας επέτρεψαν να βρισκόμαστε εκεί, πάντως η απουσία μας δεν σήμαινε σε καμιά περίπτωση πως δεν ενδιαφερθήκαμε να ενημερωθούμε για τα συμβάντα, όπως και για την τεράστια επιτυχία που γνώρισε το φετινό Games' Fair.

Το 3ο Games' Fair είναι πια παρελθόν. Εντύπωση προκάλεσε η οργάνωση καθ' όλη τη διάρκεια της έκθεσης, η τέλεια συνεργασία εκατοντάδων παικτών μεταξύ τους, η γνωριμία τους με καινούρια παιχνίδια και κόσμο. Το σίγουρο είναι πως όλοι όσοι παρευρέθησαν στην εκδήλωση διασκέδασαν, έπαιξαν -ασχέτως αν νίκησαν ή έχασαν- και έδωσαν ραντεβού για την άνοιξη, για το τέταρτο ετήσιο Wargames' Fair. Η μεγάλη συμμετοχή ωθεί τους διοργανωτές στη δημιουργία ενός club μέσω του οποίου θα διοργανώνονται τακτικά μεγάλες ή μικρές συναντήσεις όλων των παικτών. Θα έχει πλάκα!

Αν, πάλι, έχετε ξεσηκωθεί με την αναγγελία της ίδρυσης του club των φίλων των παιχνιδιών ρόλου και θέλετε να πάρετε περισσότερες πληροφορίες γύρω από την ίδρυσή του -πού, πότε, πώς κ.λπ.- δεν έχετε παρά να απευθυνθείτε στον κύριο Θησέα (ιδιοκτήτη της "Κάισσα") στο τηλέφωνο 3606488 και αν σας φανεί λίγο... άγριος -μήπως και δεν έχει ξυπνήσει καλά- τότε μπορείτε να επικοινωνήσετε με τον κύριο Μίλτο (ιδιοκτήτη του "Μονόκερως") στο τηλέφωνο 8813990.





ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΤΑ ΘΕΛΩ ΟΛΑ!



Αγαπητό Pixel,

Πριν δύο χρόνια απέκτησα ένα Gameboy με 15 κασέτες και σε λίγο καιρό σκοπεύω να αγοράσω το SNES. Πιστεύεις πως θα άξιζε να αγοράσω το Super Gameboy; Επίσης, σκέφτομαι και την αγορά ενός computer με cd drive, κάρτα ήχου και όλα τα σχετικά. Εσύ τι μου προτείνεις;

Με αγάπη,

Γιώργος Νικολάου



Φίλε Γιώργο,

Πρώτα από όλα σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια (άσχετο αν δεν τα δημοσιεύσαμε). Στο ερώτημά σου, αν αξίζει να αγοράσεις το Super Gameboy, θα σου απαντούσαμε κατηγορηματικά ναι, εφόσον βέβαια κρατήσεις και το Gameboy μαζί με τα παιχνίδια του. Αν σκέφτεσαι να το πουλήσεις, τότε πραγματικά θα σου είναι άχρηστο. Οσο για το δεύτερο σκέλος της ερώτησής σου, αν κρίνω από το μηχάνημα που διαθέτεις και από αυτό που σκέφτεσαι να αγοράσεις, βγάζω το συμπέρασμα πως σου αρέσουν τα παιχνίδια, οπότε θα σου πρότεινα ένα 486 με όλα τα σχετικά.

ΝΤΕΝ ΚΑΤΑΛΑΒΑΙΝΩ!



Αγαπητό Pixel,

Συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη που προσφέρεις κάθε μήνα. Συγχαρητήρια για την τίμια και καθαρή στάση που κράτησες γύρω από το θέμα που αφορά το μέλλον της Commodore.

Ας περάσουμε όμως στο κυρίως πιάτο που αποτελείται από παράπονα. Από το σύνολο των αναγνωστών του Pixel υπάρχει πιστεύω ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό, οι οποίοι δεν έχουν τις απαραίτητες γνώσεις για να μπορούν να καταλαβαίνουν αρκετά από όσα γράφονται από τους συντάκτες του περιοδικού. Για να γίνω πιο σαφής, σας δίνω ένα παράδειγμα:

Στο τεύχος Νοεμβρίου υπάρχει το τεστ για το SX-1. Το διάβασα με πάρα πολύ ενδιαφέρον, μιας και είμαι κάτοχος ενός CD32. Από αυτά που διάβασα, τα πιο πολλά δεν ήξερα τι σημαίνουν, π.χ. RGB, SIMM, 3.1 Kickstart και άλλα. Για τους συντάκτες του περιοδικού, όπως και για κάποιους από τους αναγνώστες, αυτά είναι αυτονόητα, αλλά για μένα, όπως και για αρκετούς άλλους πιστεύω, είναι ακατανόητα. Θα πρότεινα λοιπόν να γράφετε όσο το δυνατόν πιο απλά και αναλυτικά γίνεται, για να μπορούμε και εμείς να καταλαβαίνουμε πέντε πράγματα.

Αρκετοί πάλι αναγνώστες δεν γνωρίζουν άπταιστα αγγλικά. Οι πιο πολλές οδηγίες παιχνιδιών και περιφερειακών είναι στα αγγλικά. Θα ήταν πολύ πρακτικό και χρήσιμο, αν π.χ. σε ένα review παιχνιδιού κάνατε μια συνοπτική μετάφραση, όσον αφορά το πώς παίζεται το συγκεκριμένο παιχνίδι. Θα απαντήσετε ότι αυτό γίνεται. Το κάνετε μόνο στο special review.

Ακόμη, στις παρουσιάσεις των διαφόρων παιχνιδιών και περιφερειακών καλό θα ήταν να βάζατε, εκτός από το κατάστημα από όπου το παίρνετε, και μια ενδεικτική τιμή. Τέλος, θα ήταν πολύ χρήσιμο αν δημοσιεύατε για κάθε μηχάνημα έναν κατάλογο των παιχνιδιών που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά.

Φιλικά,

Καρυώτης Αχιλλέας



Φίλε Αχιλλέα,

Αρχικά, θα ήθελα να σε ευχαριστήσω για τα καλά σου λόγια. Σε ό,τι αφορά το θέμα της Commodore, απλώς είπαμε τα πράγματα με το όνομα τους, όσο σκληρά και αν ήταν.

Και περνάμε στο... κυρίως πιάτο. Οντως, μερικές φορές γράφουμε ορισμένες ορολογίες που πιστεύουμε ότι είναι κατανοητές από όλους τους αναγνώστες, αλλά ιδού που κάνουμε λάθος, για το οποίο είμαστε έτοιμοι να επανορθώσουμε (δεν αναφέρομαι προσωπικά σε σένα αλλά σε όλους τους αναγνώστες). Αν δεν καταλαβαίνετε μια λέξη, δεν έχετε παρά να μας ρωτάτε και εμείς θα σας απαντάμε. (Τώρα που το συζητάμε, μου ήρθε και μια ιδέα αλλά δεν θα την αποκαλύψω αμέσως.) Ετσι, λοιπόν, το RGB προέρχεται από τις λέξεις Red, Green, Blue (Κόκκινο, Πράσινο, Μπλε) και είναι το σύστημα έγχρωμης απεικόνισης σε μόνιτορ Η/Υ. Δηλαδή, για να βλέπεις αυτά που εμφανίζονται στην οθόνη σου, χρησιμοποιούνται αυτά τα τρία χρώματα μέσω των οποίων παρασκευάζονται όλα τα άλλα (κατανοητό;).

Simms είναι οι πλακετούλες, πάνω στις οποίες βρίσκονται τα τσιπάκια της μνήμης. Kickstart - και κάποιο νουμεράκι δίπλα, π.χ. 2.0, 3.1 κ.λπ. - σε απλά ελληνικά είναι η έκδοση του λειτουργικού συστήματος της εκάστοτε Amiga.

Τώρα, σε ό,τι αφορά τις αγγλικές οδηγίες, τα manuals θα λέγαμε, που συνοδεύουν παιχνίδια και περιφερειακά, όπως καταλαβαίνεις είναι αδύνατη η μετάφραση του εγχειριδίου. Απλώς προσπαθούμε να σας διαφωτίσουμε για το σκοπό σας σε κάθε παιχνίδι.

Οσο για τα περιφερειακά, περιοριζόμαστε στις δυνατότητες που προσφέρουν και στο κατά πόσο χρήσιμα είναι στον καθένα σας, ανάλογα πάντα με το τι χρειάζεστε να κάνετε.

Πιστεύω να σε κάλυψα κάπως. Πάντως, για οτιδήποτε άλλο χρειαστείς, εδώ είμαστε εμείς.

ΑΠΟΡΙΕΣ 13-ΧΡΟΝΟΥ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους πολλούς μικρούς αναγνώστες σου (13 χρόνων) και σε συγχαίρω για την πλούσια ύλη σου. Αρχισα να ασχολούμαι με τους υπολογιστές από 8 χρονών. Ομως, από τότε έως σήμερα η τεχνολογία έχει κάνει αλματώδη βήματα και στο πέρασμά της μου έχει δημιουργήσει τις εξής απορίες:

1) Πώς βρίσκεις την ιδέα να αγοράσω μία A500; Θα καλύψει τις ανάγκες της σημερινής τεχνολογίας; Βγαίνουν ακόμη και σήμερα επιτυχημένα παιχνίδια γι' αυτήν;

2) Αν αγοράσω μία A1200, πόσα χρήματα θα μου στοιχίσει (μόνο πληκτρολόγιο), μαζί με καλώδια σύνδεσης κ.λπ.; Πώς βρίσκεις την ιδέα;

Συγγνώμη αν σε κούρασα με τις χαζές ερωτήσεις μου.

Με εκτίμηση,

Βασίλης

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ





Βασιλάκη, φίλε μου,

Δεν θα σε κουράσω με πολλά και παχιά λόγια. Θα είμαι τόσο σύντομος όσο ήσουν και εσύ στις απορίες σου:

1) Η αγορά μίας Α500 ακόμη και σήμερα θεωρείται καλή αγορά, παρά το ότι έχει καταργηθεί το μηχάνημα εδώ και καιρό και επίσης παρά το ότι έχει κλείσει η Commodore και κανένας δεν μπορεί να εγγυηθεί τίποτα για το μέλλον. Το σίγουρο είναι πως μπορείς να βρεις μία μεταχειρισμένη σε καλή κατάσταση, σε οικονομική τιμή και με άφθονα παιχνίδια, παλιά και καινούρια. Οι εταιρίες software, βλέπεις, δεν έπαψαν να υποστηρίζουν το μηχάνημα. Αν όμως θέλεις να βαδίσεις με τη σημερινή τεχνολογία, τότε θα πρέπει να δεις κάτι άλλο (τόσα νέα μηχανήματα παρουσιάζουμε κάθε μήνα).

2) Για να αγοράσεις μία Α1200 (καινούρια), θα πρέπει πρώτα να τη βρεις! Ισως κάτι μεταχειρισμένο θα ήταν πιο εύκολο και πιο οικονομικό. Πάντως, το σίγουρο είναι πως είτε μεταχειρισμένη είτε καινούρια, πέρα από το πληκτρολόγιο θα έχει μέσα και ένα disk drive, καλώδια σύνδεσης, τροφοδοτικό και ποντίκι!

A1200 ΑΠΟΡΙΕΣ



Είμαι ένας 13χρονος αναγνώστης σου και σε διαβάζω περίπου ενάμιση χρόνο.

1) Εχω ένα SNES και έναν Amstrad 6128. Σκόπευα να αγοράσω μία Amiga 1200, αλλά αρχίζω να αλλάζω γνώμη, γιατί συνέχεια ακούω ότι η Amiga είναι μόνο για παιχνίδια. Πες μου, αυτό είναι αλήθεια; Θα μπορέσω να βρω έναν επεξεργαστή κειμέ-

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

JAGUAR Ή SNES; ΕΣΥ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙΣ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους φανατικούς αναγνώστες σου και ειδικά τον τελευταίο καιρό. Είναι η τρίτη φορά που σου γράφω, αν και δεν έχω δει τα προηγούμενα γράμματά μου στις στήλες, πράγμα που περίμενα. Εχω ένα Atari 520ST και σκέφτομαι την αγορά μιας κονσόλας. Μετά από πολύωρη σκέψη κατέληξα στις εξής κονσόλες: Atari Jaguar ή SNES. Το πρόβλημά μου είναι ποια από τις δύο να διαλέξω, αν είναι σωστή αυτή η απόφαση, και γι' αυτό το λόγο ζητάω τη βοήθειά σου. Ας περάσουμε όμως στις ερωτήσεις μου:

1) Τι μπορεί να προσφέρει το σκοτεινό ακόμη μέλλον του Jaguar, σε αντίθεση με το SNES που κατά τη γνώμη μου είναι κάπως παλιό;

2) Εάν συγκρίνουμε τις δύο κονσόλες από πλευράς hardware, υπερέχει σαφώς το Jaguar, αλλά τι γίνεται από πλευράς software; Εχει μέλλον ή θα εγκαταλειφθεί, όπως και το Falcon;

3) Οσον αφορά τις τιμές. Την τιμή του Jaguar τη βρίσκω κάτι παραπάνω από λογική. Αλλά οι τιμές των παιχνιδιών κυμαίνονται γύρω στις 20.000, σε αντίθεση με του SNES που κυμαίνονται γύρω στις 10.000. Νομίζεις ότι θα κατέβουν, γιατί τις βρίσκω λίγο τσουχτερές;

4) Υπάρχει κανένα νέο από το Jaguar CD;

ΥΓ1: Τι έγιναν τα άρθρα του Αταριού; Τα πήρε το Εύρηκα (για computer);

ΥΓ2: Σας παρακαλώ να το δημοσιεύσετε πριν από το Φεβρουάριο. Είναι ανάγκη! Εξάλλου, βρίσκω το θέμα μου ενδιαφέρον.

ΥΓ3: Πάω στοίχημα πως κουραστήκατε! (Συγγνώμη.)

ΥΓ4: Το χαρτομάνι ελπίζω να πηγαίνει για ανακύκλωση.

Παράκληση: Δημοσίευσε τη λύση του Gobliiins I.

Φιλικά,

Σάββας



Φίλε Σάββα,

Η απάντηση στο ερώτημά σου ποια από τις δύο να διαλέξεις, είναι πολύ απλή. Εχεις να κάνεις με ένα 16-μπιτο και με ένα 32-μπιτο. Εχεις να κάνεις με ένα μηχάνημα που κυκλοφορεί εδώ και χρόνια και με ένα άλλο που βγήκε σχετικά πρόσφατα και κάνει σιγά-σιγά τα πρώτα του βήματα. Με αυτή την εισαγωγή πιστεύω πως κάλυψα την πρώτη ερώτησή σου.

2) Το software του Jaguar συνεχώς αυξάνει! Μπορεί αυτή τη στιγμή να κυκλοφορούν λίγοι τίτλοι, αλλά είναι όλοι αξιόλογοι (Alien vs Predator, Doom, Checkered Flag, Kasumi Ninja και τόσοι άλλοι που ήδη κυκλοφορούν). Πάντως, όπως θα έχεις προσέξει, στις στήλες των reviews μας κάθε μήνα παρουσιάζουμε και κάποιο παιχνίδι. Αυτό σημαίνει πως το μέλλον διαγράφεται λαμπρό.

3) Η τιμή της κονσόλας είναι καλή για τις δυνατότητες που διαθέτει. Οσο για τα παιχνίδια, πες μου ένα σοβαρό τίτλο του SNES που να κοστίζει 10.000 δρχ. και εγώ θα σου βγάλω το καπέλο. Οι καλοί τίτλοι του μηχανήματος κυμαίνονται από 20.000 έως 27.000 δρχ. (χονδρικά).

4) Ο,τι νέο έχουμε το παρουσιάζουμε στη στήλη "Terra Informatica". Μόλις εμφανιστεί στη χώρα μας, θα έχουμε αναλυτικό τεστ.

Υστερόγραφα: Τα άρθρα του Atari; Θα φέρω το Μανεσιώτη να σου απαντήσει σε επόμενο τεύχος. Οπως βλέπεις, δημοσιεύσαμε το γράμμα σου πριν από το Φεβρουάριο. Τι; Κουραστήκαμε; Μπα, τι σε κάνει να πιστεύεις κάτι τέτοιο; Αλήθεια, εσύ δεν κουράστηκες να γράψεις τέτοιο γράμμα; Το χαρτομάνι πάντα πηγαίνει για ανακύκλωση. Λες και τα δύο προηγούμενα γράμματά σου να πήγαν εκεί; (Πλάκα κάνω, έτσι;) Τη λύση του Gobliiins I αλλά και του II την έχουμε παρουσιάσει στο Pixel Mania Φεβρουαρίου '94 Μπορείς λοιπόν να το παραγγείλεις και να σου το στείλουμε με αντικαταβολή ή, αν το βιάζεσαι τόσο πολύ, να πας Σουλτάνη 17 στα Εξάρχεια (τηλ. 3601761), στο κατάστημα Omni Shop και να το πάρεις.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



νου, ένα πρόγραμμα ζωγραφικής, μία γλώσσα προγραμματισμού κ.λπ.; Αν ναι, θα τα βρίσκω εύκολα ή θα χρειάζεται να ψάξω πολύ για να τα βρω;

2) Εχω ρωτήσει μερικά μαγαζιά για να μου πουν περίπου την τιμή μίας 1200, αλλά όλοι μού λένε ότι καινούρια 1200 δεν υπάρχει. Πότε θα υπάρξει και πάλι στην αγορά και πόσο θα στοιχίζει;

3) Ενας εξωτερικός σκληρός δίσκος για 1200, χωρητικότητας 60 Mbytes, πόσο στοιχίζει;

4) Η A1200 έχει μέλλον;

5) Γιατί δεν κάνετε ένα συγκριτικό τεστ του SNES με το Mega Drive;

Με εκτίμηση,

Κώστας Δρόσος

ΥΓ: Εχω ακούσει ότι ο εξωτερικός σκληρός δίσκος χαλάει το drive της Amiga και πρέπει να αγοράσεις καινούριο. Είναι αλήθεια;

!

Φίλε Κώστα,

Θα ξεκινήσω από το υστερόγραφό σου (γιατί μου άρεσε) και στη συνέχεια θα περάσω στις ερωτήσεις σου. Λοιπόν, κάποιος μου είπε πως όταν βλέπω video δεν πρέπει να ανάβω το καλοριφέρ, γιατί "ανάβει" το video μου και ζεσταίνεται η κασέτα. Είναι αλήθεια; Καλά, καλά, πλάκα κάνω. Μην ακούς ανοησίες! Ο εξωτερικός, όπως και ο εσωτερικός δίσκος, δεν χαλάει τίποτα. Μήπως αυτό δεν ήταν παρά ένα τέχνασμα καταστηματάρχη για να σου πουλήσει κάποιον εσωτερικό δίσκο; Πάντως, εγγυημένα δεν επηρεάζει το ένα το άλλο.

Τώρα, στις ερωτήσεις σου:

Το έχουμε γράψει ένα εκατομμύριο εννιακόσιες είκοσι επτά φορές πως η Amiga είναι ένας υπολογιστής, όπως όλοι οι άλλοι, και κάθε χρήστης τής δίνει κάποιον τίτλο ανάλογα με τα ενδιαφέροντά του. Στην Amiga μπορείς να βρεις από ένα απλό παιχνίδι μέχρι έναν τέλειο ελληνικό κειμενογράφο, από ένα φανταστικό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας μέχρι μια γλώσσα προγραμματισμού. Και όλα αυτά μπορείς να τα βρεις, αρκεί να επισκεφτείς κάποιο μαγαζί που υποστηρίζει το μηχάνημα (για ευνόητους λόγους, δεν μπορούμε να αναφέρουμε ονόματα καταστημάτων).

2) Τα μαγαζιά πολύ σωστά σου απαντάνε, καθώς αυτή την περίοδο δεν κυκλοφορεί ούτε βίδα από Amiga. Πληροφορίες που έχουμε αναφέρουν πως κατά το Μάρτιο με Απρίλιο θα ξαναεμφανιστούν στην αγορά. Οσο για την τιμή της, αυτή τη στιγμή δεν μπορούμε να σου πούμε κάτι θετικό. Λίγη υπομονή. Παιχνίδια συνεχίζουν ακόμη και σήμερα να βγαίνουν, μολονότι δεν κυκλοφορεί Amiga, και δεν βλέπω πώς είναι δυνατό να σταματήσουν, όταν πλέον κυκλοφορήσει η Amiga κανονικά!

3) Σκληρός 60 MB; Μα τι να τον κάνεις τόσο μικρό σε χωρητικότητα, όταν μπορείς να πάρεις έναν 175 MB με περίπου 35.000 δρχ., έναν 420 MB με περίπου 60.000 δρχ. κ.ο.κ.;

4) Πολύ δύσκολη η ερώτησή σου. Για την ώρα, όλα είναι μαύρα, αλλά πάντα ελπίζουμε.

5) Μα είσαι σοβαρός (χωρίς παρεξήγηση); Σήμερα μιλάμε για 32-bit μηχανήματα, για 64-bit, για Virtual Reality και εσύ μου λες να γυρίσουμε πίσω και να κάνουμε συγκριτικό κάποιων 16-bit μηχανημάτων;

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι αναγνώστης σου εδώ και πολλά χρόνια. Συγκεκριμένα, σε διαβάζω από το τεύχος 35. Σκοπός της επιστολής μου είναι να εκφράσω τις απόψεις μου σχετικά με το περιοδικό και την ύλη του, καθώς επίσης να κάνω και προτάσεις για τη βελτίωσή του. Πριν από αυτό, θέλω να ξεκαθαρίσω ότι το Pixel είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει στον τομέα του και σε αυτό δεν χωράει καμία αμφιβολία. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν πολλά περιθώρια βελτίωσης.

Καταρχήν, πρέπει να γίνονται τρία τεστ περιφερειακών σταθερά κάθε μήνα. Επίσης, η στήλη "Χωρίς Joystick" καλό θα ήταν να παρουσιάζει δύο προγράμματα. Θα μπορούσαν ακόμα να δημιουργηθούν δύο στήλες προγραμματισμού με γλώσσες όπως η Amos Basic, η C και άλλες. Βέβαια, έχετε απαντήσει σχετικά με αυτό το θέμα, στηριζόμενοι στα ερωτηματολόγια που δημοσιεύετε κατά καιρούς, αλλά γνωρίζω και άλλους χρήστες που ενδιαφέρονται για κάτι τέτοιο.

Οσον αφορά τις στήλες που υπάρχουν στο περιοδικό, η στήλη "Terra Informatica" είναι πραγματικά πολύ καλή, ενώ το "Software Flash" και τα reviews θα πρέπει να παρουσιάζουν περισσότερα παιχνίδια. Οι υπόλοιπες είναι αρκετά καλές, εκτός από τη στήλη με τα RPGs που δεν έχει να δώσει τίποτα το ιδιαίτερο. Αυτά είχα να πω συνοπτικά. Ελπίζω πως θα δώσετε προσοχή στις παρατηρήσεις μου.

Φιλικά,

Γιώργος



Σεβαστές οι απόψεις σου και συζητήσιμες οι προτάσεις σου, φίλε Γιώργο. Κάθε μήνα παρουσιάζουμε - και πολλές φορές κατ' αποκλειστικότητα - ό,τι καινούριο, περιφερειακό ή μηχάνημα, εμφανίζεται στην ελληνική αγορά. Δεν μπορούμε να δεσμευτούμε ότι κάθε μήνα, σώνει και καλά, θα έχουμε τεστ σε τρία περιφερειακά.

Στη στήλη "Χωρίς Joystick" παρουσιάζουμε προγράμματα που πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν αρκετό κόσμο και είναι διαδεδομένα, ενώ προσπαθούμε να κάνουμε μια όσο το δυνατόν σοβαρή αναφορά στις δυνατότητες κάθε προγράμματος. Θα μπορούσαμε κάλλιστα να παρουσιάζουμε 2 ή και 3 προγράμματα κάθε μήνα, αλλά τότε πολύ απλά θα "γεμίζαμε" τις σελίδες του περιοδικού και τίποτε άλλο. Οσο για τις στήλες προγραμματισμού σε διάφορες γλώσσες, έχω να κάνω μια πρόταση σε όσους διαβάσουν τις πιο κάτω γραμμές. Αν έχετε φτιάξει δικά σας (το "δικά σας" το εννοώ) προγράμματα με κάποια γλώσσα και σας ενδιαφέρει να τα δημοσιεύσουμε, τότε δεν έχετε παρά να μας τα στείλετε. Αν μαζευτούν αρκετά προγράμματα και μπορούν να "στηρίξουν" μία τέτοια στήλη, τότε δεν έχουμε λόγο να μην προχωρήσουμε (καλό θα ήταν να μας στείλετε το listing σε δισκέτα).

Εδώ θα ήθελα να αναφερθώ λιγάκι στη

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



στήλη των ζωντανών RPGs. Οσο και αν σας φαίνεται περίεργο, υπάρχει ένα μεγάλο ποσοστό αναγνωστών που τη βρίσκουν ενδιαφέρουσα. Θα μου πείτε: Καλά, υπήρχε περίπτωση να πω κάτι άλλο; Ναι, αν όντως βλέπαμε ότι δεν ενδιαφέρουν. Ομως, συνεχίζουμε να ασχολούμαστε με τα ζωντανά επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων, επειδή στηριζόμαστε στις απαντήσεις του τελευταίου ερωτηματολογίου. Πιστεύω πως δώσαμε την πρέπουσα προσοχή στις παρατηρήσεις σου, όπως την ίδια προσοχή δείχνουμε σε όλες τις παρατηρήσεις αλλά και τις προτάσεις των αναγνωστών μας.

Ο ΝΕΟΣ ΕΙΝΑΙ ΩΡΑΙΟΣ



Αγαπητό Pixel,

Είμαι ένας από τους πολλούς καινούριους αναγνώστες σου. Αναμφισβήτητα είσαι το καλύτερο περιοδικό στην κατηγορία σου. Είμαι ένας χρήστης μιας δίχρονης ταλαιπωρημένης A600. Θα ήθελα να μου απαντήσεις σε μερικές ερωτήσεις:

1) Δεν με ενδιαφέρουν τα adventures και τα RPGs. Θα ήθελα να μου πεις πόσα MB στο σκληρό δίσκο θα μου χρειαστούν;

2) Θα μπορώ να καταχωρίσω παιχνίδια που τρέχουν σε A1200 στο σκληρό δίσκο;

3) Εχω δεύτερο drive, αλλά δεν μου τρέχει το Mortal Kombat.

Οι δισκέτες είναι σίγουρα σωστές, γιατί τις έλεγξα σε άλλη Amiga. Πού μπορεί να οφείλεται αυτό;

4) Είμαι φανατικός παίκτης των platform games, γι' αυτό θέλω να μου υποδείξεις τα 5 καλύτερα που κυκλοφορούν.

5) Ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι στίβου που κυκλοφορεί;

6) Θα μπορούσες να αυξήσεις τη στήλη των Hints'n'Tips;

7) Τέλος, θα σε παρακαλούσα, όταν βγει το Mortal Kombat II για Amiga, να δημοσιεύσεις τα death moves.

ΥΓ1: Γιατί καθυστερεί η κυκλοφορία των τευχών κάθε μήνα, ακόμη και στην Αθήνα;

ΥΓ2: Super Frog, οι λέξεις μιλούν μόνες τους.

ΥΓ3: Συγχαρητήρια για τα υπέροχα εξώφυλλα του Pixel και ειδικά για το πολυσυζητημένο τεύχος 112.

Ο πιστός σου από εδώ και πέρα, Παναγιώτης Μαμουζάκης.



Φίλε Παναγιώτη, χαίρε! Καλύτερα να περάσουμε στις ερωτήσεις σου, γιατί σήμερα άκουσα πολλά καλά λόγια και άλλα δεν θα τα αντέξει ο οργανισμός μου.

1) Ασχετα με το αν σε ενδιαφέρουν ή όχι τα adventures, εκεί όπου έχουν φτάσει οι σκληροί δίσκοι, δεν σε συμφέρει να αγοράσεις κάποιο μικρότερο από 170 MB. Οσο για την τιμή, κυμαίνεται γύρω στις 35.000 δρχ.

2) Ναι, χωρίς κανένα πρόβλημα.

3) Αφού είσαι σίγουρος πως το Mortal Kombat δουλεύει σε άλλη Amiga, θα πρότεινα να βγάλεις το δεύτερο drive, μήπως καταναλώνει μέρος της μνήμης.

4) Aladdin (τρομερό), Ruff'n'Tumble (πολύ καλό), Zool 2 (καλό), δεν μου έρχεται κάτι άλλο στο μυαλό αυτήν τη στιγμή.

5) Με στίβο; Ισως θα πρέπει να γυρίσεις μερικά χρόνια πίσω και να διαλέξεις κάποιο Olympic Games της US GOLD!

6) Θα προσπαθήσουμε.

7) Ασφαλώς και θα τους παρουσιάσουμε.

ΥΓ1: Είναι καθαρά θέμα πρακτορείου.

ΥΓ2: Πολύ καλό!

ΥΓ3: Το εξώφυλλο του τεύχους 112 σε άλλους άρεσε και άλλους τούς σόκαρε, επειδή δεν θέλησαν να δουν την ωμή πραγματικότητα.

NINTENDOΜΑΝΗΣ



Αγαπητό Pixel, τα σέβη μου!

Αυτή είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω μέσα σε ένα τόσο μικρό χρονικό διάστημα. Οι έπαινοι νομίζω πως περιττεύουν, γι' αυτό ας περάσουμε καλύτερα στα θέματά μου.

1) Υστερα από προσωπική εμπειρία (ή τραγωδία), διαπίστωσα ότι κυκλοφορούν τίτλοι αντιπροσωπίας για SNES, οι οποίοι είτε περιέχουν γερμανικά συνοδευτικά εγχειρίδια είτε έχουν το κείμενο του προγράμματος γραμμένο στη γερμανική γλώσσα. Αυτό τουλάχιστον διαπίστωσα παίζοντας το καταπληκτικό Zelda, το οποίο ύστερα από τηλεφωνική επικοινωνία με την Itochu άλλαξα από το κατάστημα που το προμηθεύτηκα με το επίσης καταπληκτικό Super Metroid (πληρώνοντας φυσικά το επιπλέον ποσό), αλλά και αυτό είχε γερμανικό manual.

Το Zelda είχε το κείμενο του προγράμματος στα γερμανικά και έτσι το αγόρασα αργότερα από παράλληλο εισαγωγέα. Η αντιπροσωπία πάντως ισχυρίζεται ότι το πρόβλημα συναντάται σε ορισμένους τίτλους και ότι το όλο φταίξιμο το έχει η αντιπροσωπία της Γερμανίας. Πάντως, θα ήθελα να επικοινωνήσετε με την Itochu και να συζητήσετε το θέμα.

2) Στο προηγούμενο γράμμα μου υποστηρίξατε ότι οι δύο κονσόλες (SNES – Mega Drive) είναι ουσιαστικά ισάξιες, αφού το υπάρχον software για τα δύο μηχανήματα είναι σχεδόν ίδιας ποιότητας και ότι είναι και τα δύο 16bit. Ε, λοιπόν, εδώ φίλτατοι συντάκτες κάνετε λάθος.

Αυτό τουλάχιστον αποδεικνύει η έκδοση του Mortal Kombat II για SNES, αφού ούτε καν συγκρίνεται στα γραφικά (εντάξει, συγκρίνεται!) με αυτήν του Mega Drive. Ομως, υπάρχουν και άλλοι αξιόλογοι, καταπληκτικοί τίτλοι για SNES. Ενδεικτικά θα αναφέρω τους εξής τίτλους: Wing Commander, Zelda, Super Metroid, Mortal Kombat II, Populous II, Eye of the Beholder κ.ά.

Επίσης, θα ήθελα να αναφερθώ στο θέμα εγχειριδίου και γενικά στην κάθε είδους βιβλιογραφία που συνοδεύει τα παιχνίδια. Αν κοιτάξετε τα manuals της Nintendo και αυτά της Sega, θα διαπιστώσετε τερατώδεις διαφορές. Ετσι διακρίνουμε την υπευθυνότητα και τη συνέπεια που χαρακτηρίζουν τη Nintendo για το καταναλωτικό της κοινό.

Τέλος, κλείνοντας το γράμμα μου, θα αναφερθώ στον κυρίαρχο των video games, το εκπληκτικό Donkey Kong Country. Ιδού η απάντηση στο 32X, στο Neo Geo και ακόμα και στα 32bit μηχανήματα.

Να λοιπόν το τεχνολογικό επίτευγμα που λέγεται SNES και ιδού οι δυνατότητές του. Φυσικά, σε αυτό το εξωπραγματικό αποτέλεσμα συντέλεσαν τα μηχανήματα της Silicon Graphics. Αυτό το παιχνίδι δείχνει πόσο μεγάλη εταιρία είναι η Nintendo και τι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



είδους μηχάνημα είναι το SNES. Ετσι, από εδώ και πέρα δεν θα πρέπει να συγχέουμε τα δύο μηχανήματα ως εφάμιλλα. Και μην ξεχνάμε ότι το Donkey Kong Country εγκαινιάζει μια νέα εποχή στα video games και καλά θα κάνουν όλοι να το συνειδητοποιήσουν.

Με εκτίμηση στους συντάκτες του Pixel και στον κ. Grelloni,

Οικονομάκης Γιώργος



Φίλε Γιώργο,

1) Από ό,τι δείχνουν τα πράγματα, η φράση που ταιριάζει απόλυτα περίπτωσή σου είναι: "Οι Γερμανοί ξανάρχονται". Δεν το πιστεύω, παιχνίδι της επίσημης αντιπροσωπίας και να έχει κείμενα γερμανικά; Μήπως δεν ήταν αντιπροσωπίας; Πάντως, εμείς θα το ψάξουμε το θέμα γιατί μας ενδιαφέρει και θα σε ενημερώσουμε στο επόμενο τεύχος.

2) Το υποστηρίξαμε στο προηγούμενο τεύχος, το υποστηρίζουμε σε αυτό το τεύχος και θα το υποστηρίζουμε και στο επόμενο, πως τα δύο μηχανήματα είναι ισάξια! Οσο για το Mortal Kombat II review είχαμε κάνει μόνο στην έκδοση για MegaDrive ταν αδύνατη η σύγκριση των δύο φορμάτ.

Αλλά αν συμπεριλάβεις στους καταπληκτικούς τίτλους του μηχανήματος το παιχνίδι Eye of the Beholder, δεν μπορώ να το δεχτώ με τίποτα. Είναι από τα λίγα παιχνίδια, που βαθμολογήθηκαν από έγκυρο ξένο περιοδικό με 15 στα 100!

Οσο για τα εγχειρίδια, αν η υπευθυνότητα και η σοβαρότητα κρίνονται από την απάντηση που σου έδωσαν για το Zelda ή το Super Metroid (όπως μας γράφεις), ότι και καλά είναι φταίξιμο της γερμανικής - Nintendo, τότε αφήνω σε σένα την απάντηση.

Και τέλος, για να κλείσω και εγώ την απάντησή μου, θα σου έδινα μία συμβουλή: Κανείς δεν αμφιβάλλει πως το Cinquecento είναι ένα καλό αυτοκίνητο για τα κυβικά του, όμως ποτέ δεν θα τολμούσα να το συγκρίνω με μία Ferrari, επειδή και αυτή είναι ένα άλλο αυτοκίνητο. Αλλο τα 16 bit, άλλο τα 32 και άλλο τα 64.

Οσο για το Donkey Kong Country, δεν υπάρχει αμφιβολία πως είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι σε γραφικά, αλλά στο θέμα του ήχου δεν έχει να προσφέρει τίποτα το ιδιαίτερο, ενώ στο gameplay θυμίζει έντονα Sonic. Τέλος, οι συντάκτες του Pixel αλλά και ο κ. Grelloni σε ευχαριστούν και ανταποδίδουν.

ΧΡΗΣΤΕΣ Β' ΚΑΤΗΓΟΡΙΑΣ



Αγαπητό Pixel,

Ως παλιός αναγνώστης (από το τεύχος 67 συγκεκριμένα), δεν μπορώ παρά να παραδεχτώ τη συνεχή βελτίωση της ποιότητας του περιοδικού, το οποίο υπερέχει ξεκάθαρα του ανταγωνισμού. Ανήκω στη μεγάλη παρέα των Amiga users εδώ και πέντε χρόνια, ως κάτοχος μιας Amiga 500 1 MB. Υποθέτω πως όλοι οι Amiga users θα έχουν διαπιστώσει ότι τα computer shops μάς θεωρούν χρήστες β' κατηγορίας.

Οι καταστηματάρχες, τρομοκρατημένοι από την είδηση πως η Commodore έκλεισε, έχουν κυριολεκτικά παγώσει τις εισαγωγές προγραμμάτων για Amiga.

Χαρακτηριστικά αναφέρω τον τομέα των games, μιας και τα σοβαρά προγράμματα για Amiga αγνοούνται επιδεικτικά από τα computer shops (από το 1989 μέχρι και σήμερα δεν έχω δει ούτε ένα να πωλείται σε computer shop).

Μπαίνοντας σε ένα μαγαζί της οδού Στουρνάρη, βρήκα όλες τις καινούριες κυκλοφορίες για PC (Tie Fighter, Colonization κ.λπ.), ενώ για Amiga υπήρχαν οι εξής αρχαιολογίες: Falcon, Lemmings, Chaos Engine και κάποια άλλα χαζά platform games. Είχα μάλιστα το φοβερό θράσος να ρωτήσω τον υπεύθυνο, αν υπήρχε περίπτωση να φέρει κανένα flight simulator ή strategy, και φυσικά ο άνθρωπος με κοίταζε σαν εξωγήινο πλάσμα (φανταστείτε να ρώταγα για το DPaint 5!).

Ολα τα παραπάνω με ανάγκασαν να αναθεωρήσω την άποψή μου περί αγοράς μιας A1200. Από την άλλη, δεν μπορώ να μετατρέψω έναν 486 με 8 MB RAM, SVGA, CD, SBPRO, αξίας περίπου 500.000 δρχ., σε παιχνιδομηχανή, αν και αυτό συμβαίνει κατά κόρον τον τελευταίο καιρό. Η κατάσταση είναι το λιγότερο εκνευριστική και δεν καταλαβαίνω τη στάση αυτών των ανθρώπων, από τη στιγμή που πολλά software houses έχουν δηλώσει ότι θα συνεχίσουν να υποστηρίζουν την Amiga.

Το άλλο θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι η πειρατεία, η οποία τον τελευταίο καιρό επεκτάθηκε και στα CD-ROMs. Οι κύριοι ιδιοκτήτες καταστημάτων παραπονούνται για αυτήν, τη στιγμή που οι ίδιοι την υποκινούν έμμεσα και άμεσα.

Αφ' ενός δεν τροφοδοτούν την αγορά με τις νέες κυκλοφορίες, αφ' ετέρου υπάρχουν πάρα πολλοί που την εξασκούν οι ίδιοι απροκάλυπτα. Χαρακτηριστικό είναι το παρακάτω συμβάν.

Μπαίνοντας σε κάποιο computer shop, ρώτησα τον υπάλληλο αν είχε (τι άλλο;) games για Amiga. Αυτός, χωρίς κανέναν ενδοιασμό, μου έδωσε κατάλογο παιχνιδιών, ο οποίος περιλάμβανε και νέες κυκλοφορίες, όπως το Detroit, το Tornado κ.λπ., τη στιγμή που στα ράφια του μαγαζιού δεν υπήρχε κανένα original για Amiga, παρά μόνον οι γνωστοί τίτλοι για PCs. Είναι φανερό, λοιπόν, ποιον συμφέρει η διαιώνιση της κατάστασης.

Αφησα για το τέλος τις εξής ερωτήσεις:

1) Ποια εταιρία έχει αναλάβει, μετά το κλείσιμο της Memox, την αντιπροσωπία της Commodore;

2) Για τη σύνδεση μέσω σειριακής θύρας, δύο Amiga το καλώδιο που χρειάζεται είναι το RS232; Αν ναι, πού μπορώ να το βρω και πόσο κοστίζει;

Αυτά είχα να σας πω, ζητώ συγγνώμη για το πραγματικά απέραντο γράμμα και εκφράζω την πεποίθηση ότι το Pixel θα παραμείνει το Νο 1 περιοδικό, γιατί ακούει του αναγνώστες του!

Φιλικά,

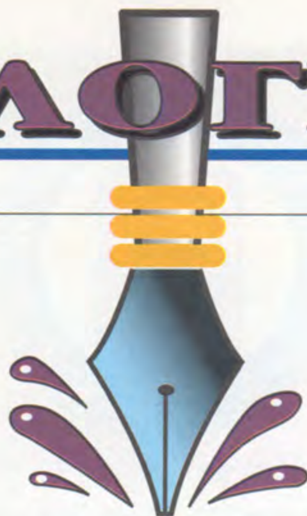
Στράτος



Φίλε Στράτο,

Είμαι σίγουρος πως αυτή τη στιγμή όσοι Amiga users διάβασαν το γράμμα σου συμφώ-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



νησαν απόλυτα μαζί σου. Διότι αυτή η κατάσταση υπάρχει και δεν μπορούμε να κλείσουμε τα μάτια. Κατά καιρούς, σε ορισμένα καταστήματα του χώρου επενέβησαν εισαγγελείς, επιβλήθηκαν χρηματικές ποινές στους καταστηματάρχες που πιάστηκαν να πουλάνε αντίγραφα και αυτό ήταν. Στη συνέχεια, σταμάτησαν για κάποιο διάστημα (και καλά για να δείξουν ότι δεν πουλάνε πλέον αντίγραφα), αλλά κατόπιν ξανάρχισαν το ίδιο βιολί. Το πρόβλημα πιστεύω ότι έχει δύο σκέλη. Θα περάσω στο πρώτο, κάνοντάς σου μία ερώτηση:

Πηγαίνεις σε ένα μαγαζί να αγοράσεις το χ παιχνίδι original, αξίας 10.000 δρχ., και σου λέει ο καταστηματάρχης ότι δεν το έχει original αλλά αντίγραφο με 1.000 δρχ. Θα το αγοράσεις ή θα σηκωθείς να φύγεις; Αν η απάντησή σου είναι ειλικρινής, πιστεύω ότι θα το αγοράσεις. Αυτό άλλωστε κάνουν οι περισσότεροι.

Επομένως, και εμείς οι χρήστες βοηθάμε την όλη κατάσταση (άθελά μας ίσως) και βολεύονται όλοι αυτοί οι "κύριοι". Ενώ, αν λέγαμε ότι θέλουμε το τάδε παιχνίδι αλλά το θέλουμε original και γυρίζαμε την πλάτη στα αντίγραφα, είμαι σίγουρος πως θα άλλαζε η κατάσταση.

Και περνάω στο δεύτερο σκέλος. Αλήθεια, μπορείς να μου αναφέρεις ορισμένες ελληνικές εταιρίες, οι οποίες είναι επίσημες αντιπροσωπίες ξένων software houses στη χώρα μας; Εγώ δύο ξέρω και αυτές φέρνουν για PC 100 κομμάτια στον τίτλο και μόλις 1, άντε 2 αν είναι τρομερός ο τίτλος, για Amiga (και όποιος χρήστης είναι τυχερός προλαβαίνει).

Παλαιότερα που είχα κάνει ορισμένες συζητήσεις με εισαγωγείς, η απάντησή τους ήταν ότι δεν συμφέρει να φέρνεις παιχνίδια για Amiga, γιατί κυκλοφορούν πολλά αντίγραφα. Αρα, το πρόβλημα ξεκινάει από εμάς τους ίδιους κατά πρώτο λόγο και απλώς οι καταστηματάρχες, και όχι μόνον αυτοί, έχουν βολευτεί!

Δεν θα συμφωνήσω μαζί σου στο θέμα ότι από το 1989 δεν είδες στα μαγαζιά κάποιο σοβαρό πρόγραμμα για Amiga original. Κατά καιρούς, έχουν εμφανιστεί διάφορα προγράμματα, όπως Deluxe Paint (διάφορες εκδόσεις), Amos Basic, ελληνικοί κειμενογράφοι, διευθυνσιογράφοι κ.ά. (ίσως δεν έψαξες αρκετά).

Δεν θέλω να επεκταθώ άλλο στο θέμα, γιατί ειλικρινά με στεναχωρεί, και έτσι θα περάσω στις ερωτήσεις σου:

1) Μετά το κλείσιμο της Memox, την επίσημη αντιπροσωπία στην Ελλάδα έχει αναλάβει η Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855.

2) Ναι, γίνεται. Τα διαφημιζόμενα καταστήματα στο περιοδικό μας έχουν τέτοιου είδους καλώδια και από ό,τι ξέρω η τιμή τους κυμαίνεται από 2.500 έως 3.500 δρχ.

Το πρόβλημα που σε απασχολεί θα το εξετάσουμε (γιατί εμείς το είχαμε σε σκληρό δίσκο και δεν αντιμετωπίσαμε τέτοιο πρόβλημα) και θα απαντήσουμε μέσα από τη στήλη Hints'n'Tips στο επόμενο τεύχος.

Σε ευχαριστούμε για τον πολύτιμο χρόνο που διέθεσες για να μας αναφέρεις τις απόψεις σου για ένα θέμα που πραγματικά πονάει!

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ ΝΑ ΔΙΑΛΕΞΩ;



Αγαπητό Pixel,

Σε διαβάζω από τα πρώτα σου τεύχη, τότε που η Πληροφορική στην Ελλάδα βρισκόταν σε μηδαμινό σημείο και εγώ πέρναγα όλη μου την ημέρα παίζοντας με το θρυλικό τότε Atari 2600! Σήμερα, ύστερα από 10 χρόνια, πολλά πράγματα έχουν αλλάξει και θέλω να σε διαβεβαιώσω ότι βρίσκεσαι στην κορυφή της πυραμίδας των περιοδικών Πληροφορικής, αφήνοντας τα άλλα περιοδικά έτη φωτός πίσω.

Είμαι 17 ετών και εδώ και δύο χρόνια μου κρατούσε συντροφιά μία Amiga 600, την οποία αναγκάστηκα να πουλήσω λόγω σπουδών.

Ομως, παρ' όλα αυτά, δεν μπορώ να μείνω έξω από το χορό της τεχνολογίας και έτσι αποφάσισα φέτος το Χριστούγεννα να αποκτήσω μία κονσόλα. Οι προτιμήσεις είναι τρεις: 3DO, NEO GEO CD και JAGUAR. Το μόνο που θέλω από εσένα είναι να μου πεις ποια από τις τρεις είναι η καλύτερη, ποια από τις τρεις να διαλέξω, ποια από τις τρεις έχει μέλλον και, τέλος, πόσο κοστίζει καθεμία (θέλω να σε πληροφορήσω ότι έχω μία ιδιαίτερη προτίμηση στο 3DO της Panasonic).

Φιλικότατα,

Χρυσαυγής Βασίλης



Βασιλάκη,

Πολύ δύσκολη είναι η επιλογή και φοβάμαι πως και εμείς οι ίδιοι, αν βρισκόμασταν μπροστά σε αυτήν, θα αντιμετωπίζαμε τεράστιο πρόβλημα. Η καλύτερη λύση είναι από τα τρία να διαλέξεις και τα τρία! Ω, με συγχωρείς, Βασίλης Χρυσαυγής είπες πως λέγεσαι, γιατί εγώ κατάλαβα Βασίλης Βαρδινογιάννης...

Λοιπόν, τα δύο από τα τρία μηχανήματα που αναφέρεις είναι εφοδιασμένα με CD drive, ενώ το Jaguar δέχεται cartridges, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορεί να εφοδιαστεί με CD drive, το οποίο αναμένεται πολύ σύντομα.

Στο θέμα της τιμής, το Jaguar είναι το πιο οικονομικό (περίπου 100.000 δρχ.), ενώ τα άλλα δύο μηχανήματα αγγίζουν το ποσό των 180.000 δρχ. Οι τίτλοι και στα τρία formats κυμαίνονται από 20.000 έως 30.000 δρχ.

Μια και ο λόγος για τίτλους, αναφέρουμε ότι και στα τρία μηχανήματα υπάρχει κάποια άνθηση. Πάντως, ένα πράγμα μπορούμε να πούμε με σιγουριά. Αν είσαι τύπος που του αρέσουν τα beat'em up παιχνίδια, χωρίς αμφιβολία θα πρέπει να στραφείς προς το Neo Geo CD, καθώς και περισσότεροι τίτλοι του μηχανήματος είναι οι ίδιοι με αυτούς των coin op μηχανημάτων. Αλλιώς, σου μένει να διαλέξεις μεταξύ των άλλων δύο.

Αν θέλεις περισσότερα τεχνικά στοιχεία για τις δυνατότητες των τριών μηχανημάτων, δεν έχεις παρά να συμβουλευτείς τα τεστ που έχουμε παρουσιάσει σε προηγούμενα τεύχη. Ετσι, θα έχεις μια πιο ολοκληρωμένη άποψη.

COMPUTERS

COMPUTERS 286-16 = 50.000, 386DX/40 = 65.000, 486DX/66 = 115.000, Μνήμη 1MB = 9.200, ColorMonitors = 58.000, Σκληροί Δίσκοι: 170 = 36.000, 250 = 48.000, 420 = 55.000, 540 = 67.000, CD-ROM = 40.000. Αναβαθμίσεις, Επισκευές, Αγορές/Πωλήσεις Μεταχειρισμένων. Τηλ.: 9337364.

SOFTWARE

COMMODORE 64/128 Πωλούνται παιχνίδια, κασέτα, δισκέτα σχεδόν δωρεάν. 10.000 τίτλοι. Χιπετράκη, Φοίνικος 10, Πειραιάς. Τηλ.: 4181420 (από 6 μ.μ.).

AMIGA. Gamedisk = 200!! Εγγυημένη εγγραφή. Συνεχής ενημέρωση. Παράδοση στο σπίτι. Κενές δισκέτες. Hardware. Προσφορές. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λεωφ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMSTRAD 6128. Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα. Παράδοση στο σπίτι. Ασυναγώνιστες προσφορές. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λεωφ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

KS CLUB. AMIGA Gamedisk 200 δρχ. PC Gamedisk 350 δρχ. Συνδρομές - Αντικαταβολές. Κώστας - Σπύρος. Καστρίτης Κώστας, Δερβενακίων 19, 201 00 Κόρινθος. Τηλ.: (071) 85546.

AMIGA 1200 CLUB! Παιχνίδια και προγράμματα μόνο για Amiga 1200. Ελάτε τώρα! Σας περιμένουμε! Κωττέτος Γιάννης, Πλάτωνος 36, Καλλιθέα. Τηλ.: 9301015.



AMIGA PIRAEUS SOFTWARE
*** GAMEDISK = 200 ***
Ολα τα ακυκλοφόρητα GAMES δύο φορές την εβδομάδα. Κοντογιωργάκης Βαγγέλης, Αλκιβιάδου 138, 185 36 Πειραιάς. Τηλ.: 4183786.

AMSTRAD 6128. Η πλουσιότερη συλλογή σε παιχνίδια και προγράμματα. Παράδοση στο σπίτι. Ασυναγώνιστες προσφορές. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

AMIGA Gamedisk = 220!!! Συνεχής ενημέρωση. Εγγυημένη εγγραφή. Παράδοση στο σπίτι. Δισκέτες & Hardware. Αντικαταβολές. Προσφορές. Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας. Τηλ.: 6410640.

****** AMIGAMANIA ******
* GAMEDISK από 200!!
* ΠΟΛΥ ΦΘΗΝΕΣ συνδρομές!!!
* ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!
* ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!!
Steve Quick, Αργαίου 82-86. Τηλ.: (01) 9323458.

*** ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB ***
Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA!!!
- ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ!!!
- Φοβερές ΤΙΜΕΣ!!!
- Παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ!!!
- Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!!!

Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.: 5743080.

PC GAMES + UTILITIES Τώρα και σε CD και όπως πάντα παραλαβή κάθε εβδομάδα από τρία γκρουπ. Συνδρομές σε δισκέτες TAPE και CD. Τιμές έκπληξη. Αντικαταβολές παντού, παράδοση κατ' οίκον. Λειτουργεί και Amiga Club. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17. Τηλ.: 5987587, 5983717.

GREEKLINE GROUP. Το όνομα για τους έξυπνους στο χώρο του Soft. Τα πάντα γύρω από την AMIGA. Γρηγορότερα από όλους και στην παραλαβή και στην παράδοση. Τώρα και PC συνδρομές σε CD, DAT ή TAPE. Τηλ.: HOTLINE 2846349, 2822141. Ολες τις ώρες.

PC GAMES + UTILITIES Η μεγαλύτερη συλλογή που υπάρχει σε PC και AMIGA GAMES + UTILITIES. PC GAME + DISK = 250 δρχ. TAPE = 2.500 CD = ... (CALL). AMIGA GAME + DISK = 150 δρχ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού, παράδοση κατ' οίκον. Αναγνωστόπουλος Κώστας, Ιππόνακτος 16, Νίκαια. Τηλ.: 5314051.

AMIGA. 30 ελληνικά: πελατολόγια, ετικετογράφοι, αποθήκη, ταμειακής, έσοδα-έξοδα, ΦΩΤΟΓΡΑΦΩΝ. Σκληροί 1200, SAMPLER, MIDI, VIDEODIGI, VIDEO BACKUP, SERVICE. Γρηγοριάδης Ιάκωβος, Διονύσου 4, Πλατεία Κέννεντυ, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6852730.

AMIGA SKYLIGHT TEAM. Τώρα όλα τα καινούρια games κατευθείαν από τη γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 180 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM!
- Συνδρομές 150 δρχ. σε δισκέτα VERBATIM! Τώρα συνδρομές και σε Tape Streamer ή CD!
- SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ!!

Περάστε όλες τις δισκέτες σας σε CD ή Tape μόνο με 50 δρχ. η δισκέτα!
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής.
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ.
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία.
- Επίσης AMIGA σκληροί δίσκοι: 170 = 36.000, 420 = 55.000, Monitors = 55.000, CD-ROM = 40.000.

Αγορές/Πωλήσεις ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΩΝ. Τηλ.: 9318228.

ACADEMY GAMES AMIGA GAMEDISK 200 δρχ. Τεράστια συλλογή, ταχεία παράδοση,

αντικαταβολές παντού. Δασκαλάκης Μάνος, Πελ/νήσου 40, 181 20 Κορυδαλλός. Τηλ.: 4962577, 4940236.

AMIGA SOFTWARE. Παράδοση: ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ. Ταχύτατη εξυπηρέτηση ΟΛΩΝ των περιοχών. Αντικαταβολές - Συνδρομές. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

***** AMIGA SOFTWARE - HARDWARE *****
1. 10.000 δισκέτες.
2. Συστημένη Αντικαταβολή σε επαρχία ΔΩΡΕΑΝ.
3. DRIVES, JOYSTICKS, ΣΚΛΗΡΟΙ, ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ, ΔΙΣΚΕΤΕΣ κ.ά.

Σινανάς Κώστας, Γαρδικίου 12-14, 104 43 Αθήνα. Τηλ.: 5137814.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE *****
* TOP games, Demos, Utilities!
* GAMEDISK 250 δρχ.!
* SUPER συνδρομή 5.000 δρχ.!
* Συνδρομές σε video!
* Δωρεάν κατάλογος!
* Ταχύτατες αντικαταβολές σε επαρχία!
* Ολα τα καινούρια για 1200!
* Επίσης PC προγράμματα και hardware!
Στεργίου Βασίλης, Μακαρίου 82, 131 23 Νέα Λιόσια. Τηλ.: 5012307.

AMIGA VISION CLUB
GAMEDISK 250,
ΣΥΝΔΡΟΜΗ 50.
ΔΩΡΕΑΝ παράδοση σπίτι.
ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.
ΓΡΗΓΟΡΕΣ αντικαταβολές επαρχία και με COURIER.
Αλεξανδρόπουλος Διονύσιος, Ευζώνων 119, Χαλάνδρι. Τηλ.: 6847653.



AMIGA GAMES CLUB
ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ παραλαβές όλα τα ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ. Στέλνουμε με αντικαταβολή παντού. Καινούριες παραλαβές για A1200. Αλεξόπουλος Δημήτρης, Ρ. Φεραίου 32, 183 45 Μοσχάτο. Τηλ.: 9308924.

***** AMIGA *****
- GAMEDISK + MANUALS (ΛΥΣΕΙΣ) = 250.
- Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ, ΤΑΧΥΤΑΤΗ παράδοση.
- Υπεύθυνη ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΣΗ σε περίπτωση ΒΛΑΒΗΣ.

Μπόλλας Μάκης, Κ. Μόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

AMSTRAD 6128. Τεράστια συλλογή ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ και ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ καθώς και SERVICE. Στέλνουμε παντού. Μπόλλας Μάκης, Κ. Μόρακα 14. Τηλ.: 8314078.

***** AMIGA MEGA SOFTWARE *****
SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ 1995. ΣΤΑ 50 GAMEDISKS + 10 ΔΩΡΟ. GAMEDISK 200 - 250 ΔΡΧ. Συνδρομές επιλεκτικές. Παράδοση στο σπίτι. Αντικαταβολές Ελλάδα & Κύπρο. Παναγιωταρέας Πάνος, Λεβαδείας 5, Γουδί, Αμπελόκηποι - Αθήνα. Τηλ.: 7779986 (Πάνος) - 2318464 (Σούλα).

***** AMIGA USER CLUB *****
- GAME + DISK 250 δρχ.
- ΣΥΝΕΧΗΣ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ.
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ ΔΩΡΕΑΝ.
- Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ.
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης.
- ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα.
- ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος.

Αβραμίδης Γιώργος, 25ης Μαρτίου 31-33. Τηλ.: 2844626.

IRON SOFT AMIGA GAMES ΜΟΝΟ. Πάμφθηνες τιμές. Εγγυημένη εγγραφή. Τεράστια ποικιλία. Δωρεάν κατάλογος. Αυθημερόν αποστολή. Γκούτσης Δημήτρης, Post Restant Αγίου Κωνσταντίνου, 410 02 Λάρισα. Τηλ.: (041) 288704, 225171, (094) 397593.

***** DIGITAL AMIGA *****
Τώρα με πολύ χαμηλότερες τιμές: Gamedisk = 250, Applicationdisk = 300, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος σε LASER εκτύπωση.
Η μεγαλύτερη συλλογή: 12.000 disks!!
Συνδρομή και σε CD-ROM (DMS Form)!!
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή.
Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία. Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, Ν. Ιωνία Αττικής. Τηλ.: 2876306, 2876251.

PC SKYLIGHT TEAM. Τώρα όλα τα καινούρια games κατευθείαν από τη γερμανική TARKUS TEAM!
- Gamedisk 250 δρχ. σε δισκέτα PRECISION!
- Συνδρομές: σε TAPE με 1.500 δρχ., σε CD με 4.000 δρχ.
- Επιλέξτε από τη συλλογή μας ό,τι GAME θέλετε σε TAPE ή CD, με 50 δρχ. η δισκέτα.
- Ετοιμες ΣΥΛΛΟΓΕΣ με τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES σε TAPE με 4.000 δρχ., σε CD με 6.000 δρχ.
- Εγγραφές δεδομένων σε CD με 10 δρχ./MB.
- 100% ΑΞΙΟΠΙΣΤΙΑ εγγραφής.
- ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ παράδοση κατ' οίκον.
- ΔΩΡΕΑΝ ενημερωμένος ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ.
- ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ επαρχία.

Τηλ.: 9318228.

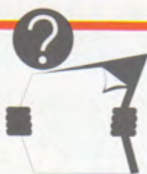
***** DIGITAL PC *****
Gamedisk = 400, Applicationdisk = 500, σε επώνυμες δισκέτες!!
- Συνδρομές σε STREAMER, DAT 4mm, CD-ROM!!!

(Πρώτη ημέρα παράδοσης: ΤΡΙΤΗ!!!)
- Δωρεάν πλήρης ενημερωμένος κατάλογος.
- 100% αξιοπιστία στην εγγραφή των προγραμμάτων.
- Ταχύτατο δίκτυο αντικαταβολών.
- Ενισχυμένη ταχυδρομική συσκευασία.

Μάρρης Αγγελος, Τ.Θ. 53034, 142 10 Ν. Ιωνία. Τηλ.: 2876306, 2876251.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES



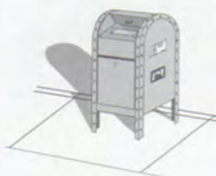
Η αναζήτηση τελείωσε εδώ.
Απλοποιήστε τις αγορές σας!

ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΗΣ Τηλεαγοράς ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΑΜΕΣΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΥΝ...



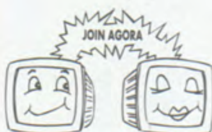
ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΑ

μέσω της τηλεφωνικής γραμμής 3801761
ή μέσω γραμμής fax: 9216847



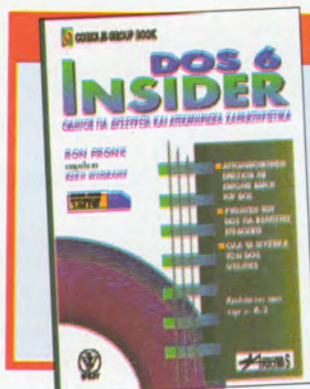
ΜΕ ΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ

απλώς ταχυδρομήστε το δελτίο παραγγελίας σας



ON LINE

μέσω της CompuLink. (Κόμβοι Αθήνας, Μακεδονίας)
Από το επίπεδο main, απλώς πληκτρολογήστε join agora



ΤΩΡΑ, ΕΝΑ ΒΙΒΛΙΟ ΣΕ ΕΙΔΙΚΗ ΤΙΜΗ, ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ!

ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Λ. 22 DOS 6 INSIDER

~~7.400 δρχ.~~ 4.900 δρχ.

ΕΠΩΦΕΛΗΘΕΙΤΕ!

Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΙΣΧΥΕΙ ΜΕΧΡΙ 31.1.95

ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ









ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΓΙΑ ΑΓΟΡΕΣ ΑΝΩ ΤΩΝ 15.000 ΔΡΧ.

Ο πιο σύγχρονος τρόπος αγορών τώρα στη διάθεσή σας!

Αποστολές σε όλη την Ελλάδα

BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA • BIBΛIA BIBΛIA • BIBΛIA • B

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.500
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	2.100
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.500
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	4.100
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.400
Ε7.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS; Σελίδες 350	4.100
Ε8.	MS-DOS 6.0 σε μία εβδομάδα Σελίδες 214	2.800
Ε9.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS; Σελίδες 376	4.100
Ε10.	WINDOWS 3.1 σε μία εβδομάδα Σελίδες 198	2.800
Ε11.	ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΑΝΑΛΥΣΗΣ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ Σελίδες 224	3.900
Ε12.	EXCEL 5.0 σε μία εβδομάδα	2.800
Ε13.	CORELDRAW! 5 σε μία εβδομάδα Σελίδες 288	3.100

ΓΛΩΣΣΕΣ/ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	5.100
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.500
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	5.100
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5"	5.100
Π5.	SQL Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	3.900
Π6.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS Σελίδες 304	5.100
Π7.	CA CLIPPER 5.2 Σελίδες 256	2.800
Π8.	PC-ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Σελίδες 360 συνοδεύεται από δισκέτα 720 KB	5.100
Π9.	Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ Σελίδες 350	5.800

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.400
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.600
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.900
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.600
Γ5.	MULTIMEDIA Β' έκδοση Σελίδες 176	2.600
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.600
Γ7.	INTERNET Σελίδες 240	2.800

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300
Ρ3.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS Σελίδες 1.136 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	9.300
Ρ4.	EXCEL 5 ΛΥΣΕΙΣ Σελίδες 656	7.400

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	4.100
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	4.100
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.600
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.800
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.600
Λ7.	QUARK XPRESS 3.1 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 260	4.600
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.600
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	6.100
Λ11.	CORELDRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.600
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	CORELDRAW! 4.0 Σελίδες 430	5.100
Λ14.	QUATTRO PRO ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 344	4.600
Λ15.	PAGEMAKER Σελίδες 320	4.600
Λ16.	PHOTOSHOP 2.5 Σελίδες 176	3.900
Λ17.	DEFACTO Σελίδες 575	7.300
Λ18.	WORD 6.0 Σελίδες 454	4.600
Λ19.	LOTUS 1-2-3 Rel. 4	4.600
Λ20.	Η ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟΥ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ UNIX Σελίδες 128	1.800
Λ21.	MULTIMEDIA στη στιγμή Σελίδες 408, συνοδεύεται από 2 δισκέτες 1.44 MB	6.100
Λ22.	DOS 6 INSIDER Σελίδες 600	4.900
Λ23.	ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE Σελίδες 392	4.600
Λ24.	PHOTOSTYLER 2 Σελίδες 240 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	4.600
Λ25.	DOS 6.2 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 328	4.100
Λ26.	EXCEL 5 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 392	4.100
Λ27.	WORD 6 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 544	4.600
Λ28.	DEFACTO 3 Σελίδες 640	8.200
Λ29.	WORD 6 ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ Σελίδες 312	4.100
Λ30.	CORELDRAW! 5 Σελίδες 600	5.800
Λ31.	ACCESS 2 MICROSOFT Σελίδες 352	4.600

ΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ • ΒΙΒΛΙΑ

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	2.200
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	2.200
G3.	**MS-DOS 6.0 & 6.2 Γ' έκδοση** Σελίδες 256	2.200
G4.	**WINDOWS 3.1 Γ' έκδοση** Σελίδες 330	2.200
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	2.200
G6.	**WORDPERFECT 5.1ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	2.200
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	2.200
G8.	**WINDOWS 3.0** Σελίδες 256	2.200
G9.	**WINDOWS NT** Σελίδες 464	2.500
G10.	**WORD 6.0** Σελίδες 280	2.200
G11.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ DOS** Σελίδες 368	2.200
G12.	**MS-DOS 6 Δ' έκδοση** Σελίδες 250	2.200
G13.	**EXCEL 5** Σελίδες 328	2.200
G14.	**WORDPERFECT 6 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 352	2.200
G15.	**NORTON UTILITIES V. 6,7,8** Σελίδες 440	2.500
G16.	**OS/2 2.1** Σελίδες 368	2.500

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	4.100
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.800
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.500
H4.	**ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ** Σελίδες 280	3.200
H5.	**ΠΡΟ-ΠΟ & ΛΟΤΤΟ** Σελίδες 263	2.900
H6.	**ADVENTURES** Βιβλίο Τρίτο Σελίδες 336	4.500
H7.	**Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT** Σελίδες 416	3.600
H8.	**VIRUS SCAN** Σελίδες 80 Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44 MB	2.600
H9.	**ΤΟ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟ ΤΗΣ IBM** Σελίδες 416	3.900

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	**ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ** Σελίδες 928	15.900

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.800
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.800
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT** Σελίδες 112	1.800
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.800
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ** Σελίδες 112	1.800
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ** Σελίδες 104	1.800
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ** Σελίδες 104	1.800
B9.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ** Σελίδες 104	1.800
B10.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ** Σελίδες 104	1.800
B11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS** Σελίδες 112	1.800
B12.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ** Σελίδες 96	1.800
B13.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ** Σελίδες 100	1.800
B14.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ** Σελίδες 104	1.800
B15.	**ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ** Σελίδες 96	1.800

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320 *Β' έκδοση*	4.300
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	3.000
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.700
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.700
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.700
M6.	**MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ** Σελίδες 248	3.600
M7.	**ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ** Σελίδες 208	3.200
M8.	**ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ** Σελίδες 104	2.300
M9.	**ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ** Σελίδες 112	1.800
M10.	**ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ ΦΥΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΝΟΜΙΚΩΝ ΠΡΟΣΩΠΩΝ** Σελίδες 408	8.000
M11.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA** Σελίδες 232	3.200
M12.	**ΠΩΣ ΝΑ ΕΞΑΣΦΑΛΙΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ ΣΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ** Σελίδες 360	3.600

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S3.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S5.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S7.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	9.000
S8.	**VISUAL DOMINUS (win) v. 2.0** νέα, βελτιωμένη έκδοση διατίθεται σε δισκέτα 3.5"	19.700

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE

ES1.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΕΜΒΑΔΑ)	9.900
ES2.	**ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ** (ΜΟΝΑΔΕΣ ΜΕΤΡΗΣΗΣ) διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή σε 2 5.25"	9.900

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.500
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS6.	**THE CLUB HOUSE (compilation)** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	6.000
GS7.	**SILVER BALL** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.500
GS8.	**ΝΑΥΜΑΧΙΑ** διατίθεται σε δισκέτα AMIGA	4.000
GS9.	**DECATHLON (win)** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.900

VIDEO

ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ	3.990
V2.	ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ	3.990
V3.	Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA	3.990
V4.	ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3) Διάρκεια εκάστης 60'	9.900

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΕΠΩΝΥΜΟ:........ ΟΝΟΜΑ:........ ΗΛΙΚΙΑ*:........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:........ ΠΟΛΗ:........ ΤΚ:........ ΤΗΛ.:........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ........ ΥΠΟΓΡΑΦΗ:........ ΗΜ/ΝΙΑ:........

Αν επιθυμείτε τιμολόγιο, συμπληρώστε επιπλέον

ΕΠΩΝΥΜΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ:........ Α.Φ.Μ.:........ Δ.Ο.Υ.:........

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗΣ........

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.........

• Παρακαλώ στείλτε μου αντικαταβολή, τα πιο πάνω είδη. • Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

❑ Χρεώστε την προσωπική μου κάρτα: ❑ Χρεώστε την εταιρική κάρτα: EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ❑ VISA ❑

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_| ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_| |_|_|_| ΥΠΟΓΡΑΦΗ........

** ΗΛΙΚΙΑ: Για άτομα ηλικίας κάτω των 17 ετών η παραγγελία πρέπει να υπογράφεται και από τον κηδεμόνα τους.*

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εξωτερικού προεξοφλούνται με επιταγή προς την COMPUPRESS AE, η οποία θα συμπεριλαμβάνει και τα έξοδα αποστολής 2.000 δρχ.

Σ.Γ.Ο.

τηλεαγορα

MAIL ORDER SERVICES

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να εγγραφώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη).
Τιμή τεύχους: 900 δρχ.
❑ ΙΔΙΩΤΗΣ 8.900 δρχ.
❑ ΦΟΙΤΗΤΗΣ 7.900 δρχ. (Αρ. Δελτ. Φοιτ. Ταυτ.................................)
❑ Ν.Π.Δ.Δ. ή ΕΤΑΙΡΙΑ ή ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ 15.000 δρχ.
❑ Έστειλα την επιταγή Νο..................με το ποσό των..............δρχ.
❑ Χρεώστε το ποσό των .... στην κάρτα μου
❑ VISA ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
❑ MASTERCARD ❑ DINERS
❑ EUROCARD
(Αριθμός κάρτας................................Ημ/νία λήξεως.....................)

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

Υπογραφή..

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

....

Τ.Κ. ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....ΗΛΙΚΙΑ ....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ....

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρίες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες ημέρες, θα σας έχουν σταλεί από τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______
Τ.Κ. ______ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ______
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______
ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 5.000 δρχ. εκάστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 500 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τιμής τους, ενώ αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών), Λ. Συγγρού 44, Τ.Κ. 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

❑ Computers

❑ Software

❑ Περιφερειακά

❑ Γενικά

Σημειώστε με Χ το τετράγωνο της κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ______
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ______
ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ______ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ______ ΤΗΛ. ______
ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ______ ΗΜ/ΝΙΑ ______

❑ Χρεώστε το ποσό των........................δρχ. στην κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

Αριθμός κάρτας.. Ημ/νία λήξεως..............................

Υπογραφή..

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

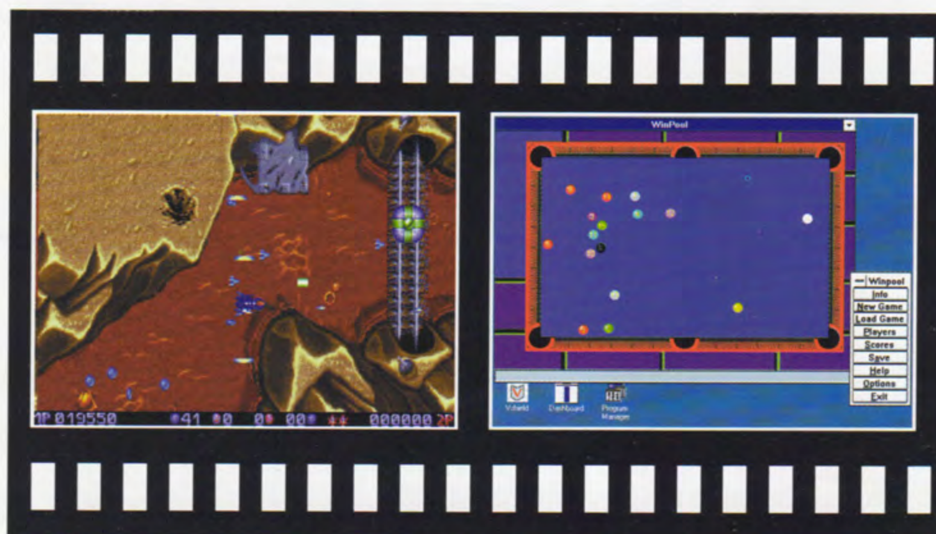
3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS A.E.

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ.: 9238672-5, 9225520

Το PC MASTER μαζί με το PC GAMES σας χαρίζουν ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΕΝΑ GAMES DISK 3.5" με ΠΟΛΛΑ - ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ GAMES



ΔΙΣΚΕΤΑ ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ

TUBULAR WORLDS: Πολύ προσεγμένο shoot'em up με δυνατότητα συμμετοχής δύο παικτών ταυτόχρονα

POOL FOR WINDOWS: Μπιλιάρδο με αντίπαλο τον υπολογιστή σας μέσα από τα Windows

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

FOOTBALL: Επιτέλους, ένας FootBall Manager με ελληνικές ομάδες



+



+



ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΜΑΖΙ, ΣΑΣ ΔΙΝΟΥΝ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ

★ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΗ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΕΦΗΜΕΡΙΔΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ★

κάισσα

★10 - ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1995 Π. Χ.
ΤΙΜΗ: 10 ΑΣΗΜΕΝΙΑ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ★

★HOWLS IN THE NIGHT (RAVENLOFT ADVENTURE)
ΕΜΠΝΕΥΣΜΕΝΗ ΑΠΟ ΤΟ ΜΥΘΙΣΤΟΡΗΜΑ ΤΟΥ SIR ARTHUR CONAN DOYLE "HOUND OF THE BASKERVILLES" (ΜΕ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗ ΤΟΝ SERLOCK HOLMES) ΑΥΤΗ Η ΓΟΤΘΙΚΟΥ ΤΡΟΜΟΥ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΑΣ ΦΕΡΝΕΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟΥΣ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΑΝΑΤΡΙΧΙΑΣΤΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ "RAVENLOFT" ΚΑΙ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΚΑΤΑΛΗΞΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΤΕΛΟΣ★



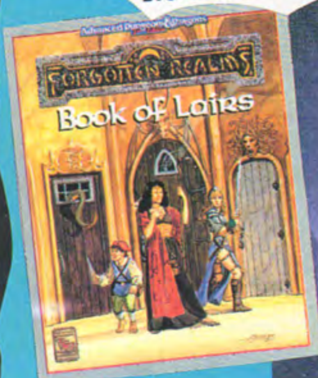
★Ο ΚΑΙΡΟΣ
ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟΝ 24ο ΑΙΩΝΑ ΜΕ ΤΟ "STAR TREK THE NEXT GENERATION CUSTOMIZABLE CARD GAME" ΑΝΑΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕ ΕΝΤΕΛΩΣ ΤΟΥΣ ΜΕΤΕΩΡΟΛΟΓΟΥΣ ΜΑΣ !!!★

★Ο ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
ΠΡΟΤΕΙΝΕΙ:
α)SPELLFIRE DRAGONLANCE
6)TITAN LEGIONS★

★BOOK OF LAIRS (FORGOTTEN REALMS ADVENTURE)
ΜΙΚΡΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΓΙΑ ΝΕΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΠΟΥ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΝ ΤΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΓΙΑ ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΠΟΥ ΖΗΤΟΥΝ ΕΝΑΝ ΑΛΛΟ ΡΥΘΜΟ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥΣ★

★TITAN LEGIONS (EPIC GAMES SYSTEM)
ΤΗΝ 41η ΧΙΛΙΕΤΗΡΙΔΑ ΟΙ ΤΙΤΑΝΙΕΣ ΛΕΓΕΩΝΕΣ ΤΗΣ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑΣ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥΝ ΤΙΣ ΟΡΔΕΣ ΤΩΝ ΕΞΩΓΗ'Ι'ΝΩΝ ΕΙΣΒΟΛΕΩΝ ΣΕ ΜΙΑ ΕΠΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ ΟΠΟΥ ΘΑ ΚΡΙΘΕΙ Η ΕΠΙΒΙΩΣΗ ΤΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ ΤΟΥ ΓΑΛΑΞΙΑ. ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΜΕ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ, ΣΕΝΑΡΙΑ, ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΙ ΕΙΔΙΚΑ ΖΑΡΙΑ★

STAR TREK
THE NEXT GENERATION





★MAGIC, THE GATHERING GIFT SET (CARD GAME DELUXE EDITION)
ΤΟ ΣΕΤ ΔΩΡΟΥ ΤΟΥ ΠΙΟ ORIGINAL ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΤΗΣ ΔΕΚΑΕΤΙΑΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ: 2 ΤΡΑΠΟΥΛΕΣ, ΑΝΑΝΕΩΜΕΝΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ, ΛΙΣΤΑ ΠΟΥ ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΚΑΙ "LIFE POINT CRYSTALS" ΓΙΑ ΕΥΚΟΛΗ ΚΑΤΑΜΕΤΡΗΣΗ★

★STAR TREK - THE NEXT GENERATION (CUSTOMIZABLE CARD GAME)
ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΤΑ ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΑ ΤΟΥ ΑΣΤΡΟΣΤΟΛΟΥ, ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΥΣ ΠΛΑΝΗΤΕΣ, ΑΡΧΑΙΟΥΣ ΕΞΩΓΗ'Ι'ΝΟΥΣ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥΣ ΚΑΙ ΝΕΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΖΩΗΣ, ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΤΕ ΤΟΥΣ ΦΑΝΑΤΙΚΑ ΚΕΡΔΟΣΚΟΠΟΥΣ ΦΕΡΕΝΓΚΙ, ΤΟΥΣ ΣΑΤΑΝΙΚΟΥΣ ΚΑΡΝΤΑΣΙΑΝΣ, ΤΟΥΣ ΑΙΝΙΓΜΑΤΙΚΟΥΣ ΜΠΟΡΓΚ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟΥΣ ΑΠΟΣΤΑΤΕΣ ΤΩΝ ΚΛΙΝΓΚΟΝΣ ΣΕ ΕΝΑ ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΟΠΟΥ ΚΑΘΕ ΠΑΡΤΙΔΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΤΕΛΩΣ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΕΣ★

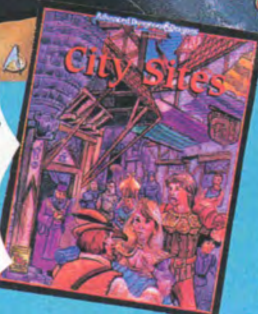
★MAGIC, THE GATHERING 1995 (CALENDAR)
ΖΗΣΤΕ ΚΑΘΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟ ΜΗΝΑ ΤΟΥ ΝΕΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΨΟΓΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΕΙΣ ΤΩΝ "WIZARDS OF THE COAST"★

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition
1994 Annual
MONSTROUS COMPENDIUM®



★SPELLFIRE: DRAGONLANCE (CARD GAME EXPANSION SET)
ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ T.S.R. ΣΑΣ ΜΕΤΑΦΕΡΕΙ ΣΤΟ ΒΑΣΙΛΕΙΟ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ, ΤΩΝ ΔΡΑΚΩΝ, ΤΩΝ ΜΑΓΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΑΛΑΤΙΩΝ ΤΟΥ"DRAGONLANCE"★





★CITY SITES (ACESSORY)
Η ΠΡΕΜΙΕΡΑ ΜΙΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑΣ ΣΕΙΡΑΣ ΜΕ ΧΑΡΤΕΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΙ ΤΙΣ ΤΑΒΕΡΝΕΣ, ΤΟΥΣ ΣΤΑΥΛΟΥΣ, ΤΑ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ, ΤΑ ΠΑΛΙΑ ΜΕΓΑΛΑ ΚΤΗΡΙΑ, ΤΟΥΣ ΝΑΟΥΣ, ΤΙΣ ΦΥΛΑΚΕΣ ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΑ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ 'Η ΔΕΝ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙ ΚΑΝΕΙΣ ΣΕ ΜΙΑ ΜΕΣΑΙΩΝΙΚΗ ΠΟΛΗ, ΜΑΖΙ ΜΕ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ (NPC) ΠΟΥ ΖΟΥΝ ΚΑΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΕΚΕΙ★

★1994 ANNUAL MONSTROUS COMPENDIUM (UPDATE)
ΜΙΑ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΕΡΑΤΩΝ ΤΟΥ AD&D, ΠΟΥ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΘΗΚΑΝ ΤΟ 1994 ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΟΡΔΕΣ ΑΠΟ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ ΟΝΤΑ ΠΟΥ ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΜΕ ΝΕΕΣ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΣΕΙΣ, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΠΕΡΙΓΡΑΦΕΣ★

Dwarf. Flint has the ... letting him strike at any ...

★" ΚΑΪΣΣΑ "
✓ ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 114 72 ΑΘΗΝΑ ☎ 36 06 488
✓ Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1 (Κοντά Στη Ροτόντα) 546 35 ΘΕΣ / ΚΗ ☎ 212 734
✓ Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39 Ε. Κ. "Πλάζα" 166 74 ΓΛΥΦΑΔΑ ☎ 89 82 057
✓ ΦΙΛΩΝΟΣ 43 (Απέναντι Από ΑΓ. ΤΡΙΑΔΑ) 185 31 ΠΕΙΡΑΙΑΣ ☎ 41 78 337

" ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ "
✓ ΔΕΡΙΓΝΥ 23 Πλ. ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 104 34 ΑΘΗΝΑ ☎ 88 13 990★